
PLAYSTATION NINTENDO64 PC GAME BOY DREAMCAST MAC
SORTEAMOS UNA DREAMCAST Y 5 SOCIC ADVENTURE
LA REVISTA DE LA NUEVA GENERACION
TOP JUEGOS
MC Nº 9 495 Ptas. 2,98 €
SOUL CALIBUR
¿TAL VEZ EL JUEGO DEL AÑO?
LARA,
ÍNTIMO Y PERSONAL
LA SERIE TOMB RAIDER SE DESPIDE CON IMPAGABLES REVELACIONES
Y ADEMÁS...ANALIZAMOS
Seven Kingdoms II
Jet Force Jemini
Toy Commander
Esto es fútbol
Rayman 2
Shao Lin
Pen Pen
... y muchos juegos más
00009
8 414090 203180
FINAL FANTASY VIII, WIPEOUT Y DINO CRISIS: TRÍO DE ASES EN TERRITORIO PSX

RAYMAN 2
THE GREAT ESCAPE








CORRE, ESCAPA...
¡¡LOS PIRATAS TIENEN A TUS AMIGOS!!











http://www.rayman2.com

TOP JUEGOS
LA REVISTA DE LA NUEVA GENERACION

Número 9 31 de Diciembre de 1999

Edita:  MC Ediciones, S.A.

REDACCIÓN:
Pº St. Gervasi 16-20, 08022 Barcelona
Tel. 93 254 12 50

COORDINADOR DE EDICIÓN:
Miquel Echarri

DIRECCIÓN TÉCNICA Y MAQUETACIÓN:
Celia Mínguez y Esther Artero

ACTUALIDAD CULTURAL:
Xavi Sancho

COLABORADORES:
Carlos Robles, Xavi Lezcano, Joan Font, Ferran Reig, Joan Josep Musarra, Charlotte Bates, Federico Pérez, Roger Roca, Lluís B. Toledano, Silvia Acevedo, Raquel García, Eugènia de la Torriente, Mónica Fernández, Isabel Graupera, Eva María Cegrí, Ángela Anessi, Maria Gemma Fortuny, Juan Manuel Freire, Clara Anglada, Carlos Criado, Aitana Eguru, Nacho Puertas, Mónica Terrats, Sofía Pariente, Ángel Urtubi

DIRECCIÓN EDITORIAL:
Editora: Susana Cadena
Gerente: Jordi Fuertes

PUBLICIDAD:
Directora de ventas: Carmen Ruiz
carmen.ruiz@mcediciones.es

JEFA DE PUBLICIDAD:
Montserrat Casero
comercial.mad@mcediciones.es

PUBLICIDAD
Pilar González

Gobelas 15, planta baja
28023 Madrid
Tel. 91 372 87 80
Fax. 91 372 95 78

PUBLICIDAD DE CONSUMO:
Domènec Romera

SUSCRIPCIONES:
Manuel Núñez
Tel. 93 254 12 58

IMPRESIÓN:
ROTOGRAPHICK-GIESA Tel. 93 415 07 99
Depósito legal: B-11749/99
Impreso en España – Printed in Spain

DISTRIBUCIÓN:
Coedis, S.L
Avenida de Barcelona 225
Molins de Rei, Barcelona
Coedis Madrid:
Laforja 19-21 esq. Hierro Polígono Industrial Loeches
Torrejón de Ardoz, Madrid.

DISTRIBUCIÓN ARGENTINA: CEDE, S.A
SUD América 1532. 1290 Buenos Aires
Tel. 301 24 64
Distribución capital: AYERBE interior D.P.G

DISTRIBUCIÓN MÉXICO:
Importador exclusivo CADE, S.A de C.V
Lago Ladoga, Nº 220 Colonia Anahuac- Delegación Miguel Hidalgo
03400 México D.F
Tel. 545 65 14
Fax: 545 65 06
Estados: AUTREY
D.F.: Unión de voceadores
Editor responsable: María Elena Cardoso

EDITA: MC ediciones SA

EDITORIAL

Destino Plutón

Y van nueve. Cuando editamos el primer número de Top Juegos aún no nos habíamos sacado el graduado escolar y ahora ya vamos por la prejubilación. A la vuelta de la esquina nos esperan los réditos de nuestro plan de pensiones. Pero hay algo en nuestro interior que nos empuja a seguir. ¿Excentricidad? ¿Vicio? ¿Desvergüenza? El caso es que, aunque nueve números nos parezcan casi una vida entera, el virus de la virtualidad nos ha infectado la sangre, y ya estamos pensando en un décimo, un onceavo, un duodécimo... un Top Juegos veinte aniversario o una antología de nuestros cien mejores números. El tren de la nueva generación va tan rápido y sobrevuela paisajes tan hermosos que sería una estupidez bajarse de él precisamente ahora. Una revista mensual de videojuegos, quieras o no, es una foto fija que pretende congelar una realidad que se resiste a quedarse quieta. Cada vez que enviamos una edición de Top Juegos a imprenta, lo hacemos sabiendo que en los muy pocos días que la separan de su salida al mercado se producirán novedades que tu mereces saber y nosotros ya no podremos contarte. ¿Un inconveniente? Sí, pero también un poderoso estímulo. Este mundo, TU mundo (el de los gamers, las consolas transgeneracionales, las nuevas energías aplicadas y el software de entretenimiento y exploración que destilan mentes preclaras como Carmack o Miyamoto), se mueve. Juzga tú mismo, una consola con apenas treinta días de vida ya se permite el lujo de ofrecernos dos de los candidatos a juego del año: *Soul Calibur* y (pronto, a la vuelta de la esquina) *Shenmue*, a parte de cinco o seis más extraordinarios y ya a tu entera disposición. Pero es que además éste es el otoño de *Jet Force Jemini*, *Quake III Arena*, *WipEout*, *Tomb Raider: The Last Revelation*, *Final Fantasy VIII*, *Dino Crisis*, *Rayman 2*... Un otoño de hardware con un pie en el rabioso presente y otro en el electrizante futuro: el de la PS2, ganadora en casi todas las comparativas de prestaciones tecnológicas (interesadas o no) con permiso del Proyecto Dolphin. Con un panorama así, está claro que nueve números no son suficiente. Vamos a por el décimo. Queremos ver qué pasa en la siguiente nivel. Y que tú nos acompañes.





Nº 9 Diciembre'99

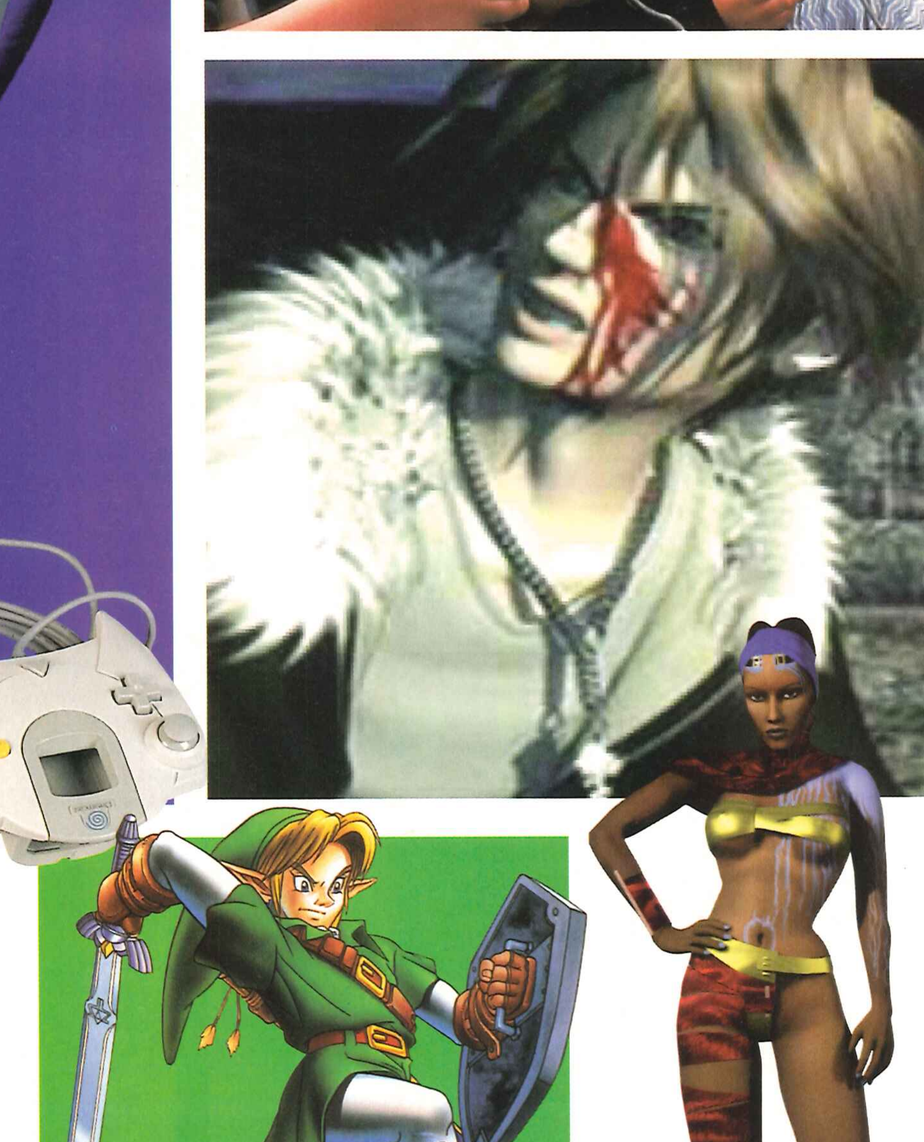
LA REVISTA DE LA NUEVA GENERACIÓN

Especial Dreamcast

La consola que ya lleva un mes entre nosotros







Top Reviews

Ajuste de Cuentas



Ajuste de Cuentas
Top Juegos
Pº San Gervasio 16-20
08022 Barcelona

Este mes, nuestra sección es casi monográfica. Hemos seleccionado una mayoría de cartas con un denominador común: hablan de la Dreamcast. A favor o en contra, pero la mayoría de vosotros tenéis una opinión formado sobre el indiscutible sabor del mes. Repasemos unas cuantas.

Rapapolvo y consulta.

Hola, soy Jon y es la primera vez que os escribo.
A parte de daros mi lista para la sección Hazte oír, quería deciros que paso de la Dreamcast. Sí, reconozco que es una buena máquina, pero prefiero esperar a la PS 2 y la Dolphin, y mientras tanto seguiré jugando con las PSX y la N64. Por cierto, también quiero daros un pequeño rapapolvo: es vuestro número 8 no hacíais ninguna referencia a la Dolphin y sólo dedicabais una página a la presentación de la PS 2. Muy poco, ¿no?
PD. ¿Cuándo vais a hablar de la Game Boy Advanced?
Jon. Paradero desconocido.

Hablamos de la GBA en la sección de noticias del número que tienes entre manos. Sobre la Dolphin, apenas hay novedades, no tiene mucho sentido que repitamos número tras número lo que Nintendo ya avanzó en su día. La última noticia relevante es que la compañía le ha hecho a NEC (la principal productora de chips de Japón) un pedido de más de dos mil millones de dolares en semiconductores para la Dolphin. Como viene pasando desde hace varios meses, todos los indicios apuntan a que el proyecto nintendoka es de una descomunal envergadura.

Futurólogo.

Desde la primera vez que jugué a la Dreamcast pude darme cuenta de que es una máquina estupenda. Su único problema es que tiene que competir con unas compañía tan instalada en el mercado como Sony, y a menos que aproveche muy bien su año de ventaja la PS2 va a comérsela cruda. Creo que la única posibilidad de la Dreamcast es conseguir una oferta de juegos muy amplia y muy buena y consolidarse en el mercado aprovechando que, al no ser en DVD, pueden venderlos bastante más baratos que los de las consolas de nueva generación de Sony y Nintendo.
Luis Darién. Córdoba

Impecable argumentación. Un año es mucho tiempo, y 150 juegos equivalen a un montón de argumentos de peso para hacerle a la Dreamcast un hueco junto al televisor. Ahora sólo hace falta que prediques con el ejemplo y te compres una, si es que no lo has hecho ya. Como decía en esta misma sección un lector inquieto (probablemente único heredero de una apetecible fortuna familiar), los buenos jugadores se distinguen de los demás en que juegan a todo y en todos los formatos. Ahí queda eso.

Escéptico.

He leído un montón de comparativas entre las nuevas consolas, y ahora ya sé que, por ejemplo, la PS2 procesa más del cuádruple de polígonos por segundo que la Dreamcast. Pero también he visto pantallazos de juegos de la PS2 en Internet y, la verdad, no creo que se note una diferencia sustancial con respecto a los de la Dreamcast. Al menos no como la que existe entre la DC y las actuales PSX y N64. Me pregunto si la gente va a notar esa supuestamente brutal diferencia entre las prestaciones técnicas de una y otra. Tal vez no les importe: la gente compra diversión, no piruetas tecnológicas.
Juanfra Recado. Madrid.

Aunque la PS2 ya haya sido presentada, aún es pronto para juzgar de qué es capaz. La Dreamcast ya tiene un catálogo de juegos que exploran a fondo sus posibilidades, algo que la caja oscura de Sony no tendrá hasta dentro de muchos meses. Entonces veremos si *Gran Turismo 2000*, *The Bouncer*, *Kessen* u otros títulos que hoy ni siquiera imaginamos superan o no a *Power Stone*, *Soul Calibur* y *Sonic Adventure*. O los que vengan después, Sega no va a quedarse un año cruzada de brazos.

Incisivo.

Comprendo vuestro entusiasmo por las consolas de nueva generación, después de todo forma parte del ideario de la revista en que trabajáis. Pero quiero deciros que me parece un poco irritante la forma en que abordáis el análisis de las novedades Dreamcast que os han ido llegando. Vuestro argumento principal es que la máquina asegura buenos gráficos y movimientos muy rápidos, y parece que eso os ahorre analizar en profundidad qué ofrecen de nuevo (en términos de puro entretenimiento) juegos correctos, sin más, como *Sonic* o *Sega Rally 2*.
Marc González. Barcelona.

¿Qué insinúas? Nuestra revista no tiene nada parecido a un "ideario" ni más libro de estilo que el que nos dicta el sentido común. Sí que es cierto que sentimos curiosidad por casi todo lo nuevo, especialmente si viene a aportar algo sustancial en términos, como dices tú, de "puro entretenimiento". Hay muchas formas de abordar el análisis de un producto de consumo. Tú mismo has avanzado un análisis desde tu propia óptica, y parece que afirmas que ni *Sonic*, ni *SR 2* son juegos, además de impecables, verdaderamente divertidos. Pues bien, a nosotros sí que nos lo parecen.

Internauta y quakero.

Estoy de acuerdo con vosotros en que la principal aportación de la Dreamcast es que proporciona acceso a Internet. El resto (las mejores en los gráficos, la calidad de las conversiones de juegos arcade...) es el mínimo exigible a cualquier consola nueva, pero la posibilidad de jugar on line sí que es una gran noticia, especialmente si títulos con deathmatch de la máxima calidad son convertidos a Dreamcast. Me pregunto si, por ejemplo, vamos a poder disfrutar de una versión DC de *Quake III Arena*.
Juan Carlos Oliva. Benicarló (Castellón)

Siempre hemos apostado por las partidas on line, para nosotros son la mejor experiencia que los videojuegos ofrecen hoy por hoy. En lo referente a *QIII Arena*, parece que hay contactos entre Sega y id Software, los creadores de *Quake* y *Doom*. Al parecer, John Carmack tiene una opinión excelente de las prestaciones de la consola, lo que no sabemos es si se planteará convertir Quake II a medio plazop o intentará llegar a una acuerdo para desarrollar juegos específicos para DC. Cualquiera de las dos posibilidades sería una buena noticia.

VUELVE LINK

Link explorará nuevos mundos en la N64 la primavera del 2000.

■ ¿Conseguirá Nintendo recuperar un poco de terreno gracias a Zelda?

Legend of Zelda: Gaiden

Nintendo inyecta una nueva dosis de vida a Zelda

■ Nuevo asalto para que el rey de los juegos retenga su corona.

Aquí llega: la secuela al Mejor Juego de Todos Los Tiempos estará en la calle el próximo año, en la N64; y parece fantástica. Su presentación en Japón, dentro del Spaceworld '99 de Nintendo, fue la primera cita donde pudo verse *Legend Of Zelda: Gaiden*, una aventura que comienza unos meses más tarde que *Ocarina of Time*, en un mundo que es "similar, pero también muy diferente" al de Hyrule.

Esta aventura requiere que Link encuentre a un monstruoso enemigo que ha raptado a Epona, su querido caballo, y descubrir una clave para detener el choque de una luna gigante contra el mundo. Al contrario que en el último juego (donde Link podía tomarse su tiempo para vagabundear, tomarse un sandwich o echar una cabezadita en elbajo el Gran Árbol de Deku), en *Gaiden* tenemos que contar con la presencia de un gran reloj, apostado en la torre de un poblado maravillosamente renderizado, contando el tiempo que falta para la destrucción total.

El gran cambio en la forma de juego respecto a *Ocarina Of Time* esque Link podrá utilizar unas máscaras que confieren poderes especiales y le transforma en la criatura representada. Así que ponle una máscara de Goron comepiedras y, hala, Goron comepiedras al canto. Otras variantes: una máscara Deku para brincar y disparar semillas, y una máscara Zora que permite deslizarse graciosamente a través del agua, como un nadador olímpico, de esos que se depilan y engrasan antes del braceo.

Además, Link puede lanzar su ocarina: todas las criaturas tienen un instrumento musical con el que disparar grandes canciones mágicas, incluyendo bongos y una trompa muy funky.

Aunque el Shigeru Miyamoto no ha participado directamente en el proyecto, está viendo cómo se desarrolla el juego, y reveló que será un título de 4MB sólo para Expansion Pak. Este sistema habilita el juego para soportar texto de alta resolución, más numerosos y listos enemigos y –como muestran las tomas de pantalla– muchos escenarios exuberantes , que van desde los asquerosos pantanos a los nevados retiros de montaña.

Zelda:Gaiden está completo al 50%, pero los gráficos y la forma de juego ya están preparados para eclipsar la magnificencia de *Legend of Zelda: Ocarina of Time*. En conjunto, la próxima primavera se avecina muy apetitosa para los usuarios de N64.



■ Gaiden sólo está al 50% y ya es así de convincente.

Cosillas sobre Zelda

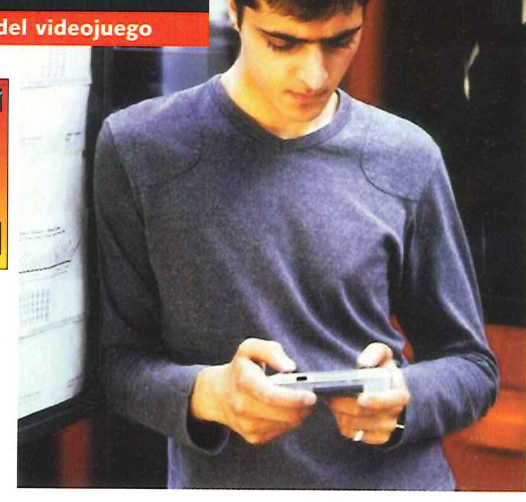
1 Han habido siete juegos de *Zelda* en seis formatos diferentes.
2 Zelda era una malvada bruja en *Tarrahawke*, un show televisivo presentado por Gerry Anderson que tuvo bastante éxito en su día en Estados Unidos y Gran Bretaña.
3 *Zelda: Ocarina of Time* es uno de los juegos en que más tiempo y esfuerzo se ha invertido a lo largo de la historia. Tardó unos tres años en ser desarrollado a partir de la idea original de shigeru Miyamoto.
4 En sus primeras seis semanas de venta en USA, *Zelda: Ocarina of Time* hizo más dinero que cualquier película de Hollywood estrenada en el mismo período.
5 El próximo título de Zelda para GameBoy Color, *The Hyntle Fantasy*, tendrá alrededor de... ¡tres cartuchos! Puede ser todo un acontecimiento que trascienda los límites de la millonaria portátil de Nintendo.



Todo lo que debes saber sobre el mundo del videojuego







■ La forma ideal de que nadie note que te han dejado plantado.

GUERRA DE BOLSILLO

Neo Geo planta cara a la Game Boy

SNK lanza la portátil que competirá con Nintendo







■ NeoGeo es compatible con Dreamcast.

Octubre no sólo ha sido testigo de la salida al mercado de la Dreamcast. La NeoGeo Pocket también ha saltado al ruedo, con intención de quitarle una porción de pastel a la GBC, reina del mercado de bolsillo. La NGP se presenta con un eslogan prometedor: "pequeña en tamaño, grande en prestaciones".

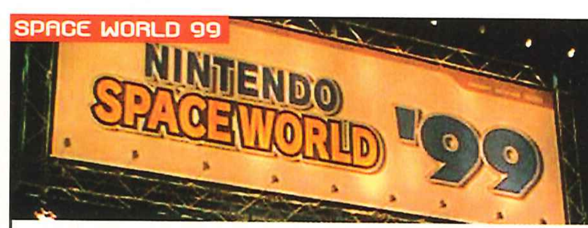
El precio son unas bastante competitivas 13.990 pesetas, y los juegos oscilarán entre las 5.490 y las 6.490. Su CPU es de 16 bits, y la resolución de pantalla de 160 por 152, con capacidad para exhibir 146 colores a la vez y una paleta de 4096. Es decir, el doble de bits que la GBC, resolución un poco superior y más colores en pantalla, aunque con un arco cromático global inferior (la GB dispone de 32.000 colores diferentes, pero sólo puede exhibir 52 a la vez). La pantalla de la nueva portátil es más brillante, lo que permite jugar en condiciones de escasa visibilidad.

La línea de lanzamiento de software no está nada mal. Pronto dispondremos de maravillas en miniatura como *Pocket Tennis*, parecido al mítico *Smash Tennis* de la SNES, *Turf Master*, una especie de *Mario Golf*, y beat'em ups inspirados en el archivo arcade de SNK. Algunos títulos que debes tener en cuenta son *Neo Geo Cup Plus*, *Pac Man*, *Metal Slug*, *Crush Roller*, *Fatal Fury*, *Bobble Mini* o *Bio Motor Unitron*. SNK ha anunciado que tiene acuerdos de producción con compañías del nivel de Atari, Taito, Capcom, Data East o ADK.

Pero la gran novedad que nos depararán los próximos meses va a ser sin duda el retorno de *Sonic the Hedgehog* a una portátil. Sega ha llegado a un acuerdo con SNK que hará que la Neo sea compatible con la Dreamcast gracias a un cable de enlace de comercialización inminente.

De acuerdo, SNK va a competir por su lugar al sol en un segmento del mercado que Nintendo acapara, pero la apuesta parece firme. Es una máquina de diseño elegante, con buenas prestaciones y una oferta de software atractiva. El próximo número empezaremos a comentarte las novedades aparecidas en este formato.

SPACE WORLD 99



Efectos espaciales

Entra en órbita con la feria internacional de Nintendo.

Nintendo tiene la mitad de sus esperanzas y energías puesta en el proyecto Dolphin, pero la otra mitad sigue firmemente al lado de la elitista y saludable N64. Así lo demostraron sobradamente en la feria anual de productos Nintendo, que tuvo lugar en Tokio a finales de agosto.

En la feria tkiota fue posible ver la esperada *Super Mario Adventure*, supuestamente la última aparición de Mario en la N64 antes de dar el salto a la Dolphin. Sin embargo, Shigeru Miyamoto no quiso confirmar a la prensa que el fontanero italiano esté a punto de abandonar los 64 bits: "Es una difícil pregunta, pero lo que sí puedo decir es que estamos trabajando en algo más". Misteriosas palabras que tal vez se refieren (según apostaban los periodistas) a un juego protagonizado por Luigi y con Mario en un papel de comparsa. Veremos.

La feria también sirvió para presentar el drive periférico 64DD. Junto con el módem de la N64, de inminente aparición en el mercado japonés, permitirá acceder a Internet a través de un proveedor esponsorizado por Nintendo. La fecha prevista para Japón es el 1 de Diciembre, pero, por desgracia, ninguno de estos periféricos llegará a Europa o Estados Unidos.

Rare parece demasiado ocupada con Perfect Dark y Donkey Kong 64, pero Kemco presentó novedades como el ultrarrealista *Top-Gear Hyper-Bike* y Mindscape desveló su ultimísimo proyecto, *Rat Attack*, un juego inspirado a partes iguales en *Tom y Jerry* y *Rasca y pica*. Prometedor, ¿no?





ENCAMINO — Media docena de delicias culinarias que ya casi llegan al punto de ebullición.

¿En tres meses?



Septerra Core
■ PC
■ Valkyrie/Monolith
■ Otoño
Un RPG tipo consola con gráficos espeluznantes.



Knockout Kings 2000
■ PlayStation/N64
■ Otoño
Boxeo tridimensional muy prometedor, con más de 25 famosos púgiles a tu entera disposición.



OverBlood 2
■ PlayStation
■ Riverhillsoft
■ Otoño
Un cruce entre *Tomb Raider* y *Final Fantasy VIII* en forma de gigantesco juego de acción y aventura con aires de pesadilla.

¿En seis meses?



Babylon 5 : Into the Fire
■ PC
■ Sierra
■ Finales de invierno
Otro simulador acrobático y futurista, oportuna puesta al día de la serie *Babylon*.



Summoner
■ PC
■ Volition Inc
■ primavera
Los autores del sublime *Descent: Freespace*, nos regalan una insólita aleación de buenos metales: *Baldur's Gate* y *Half Life*.

¿En un año?



Halo
■ PC
■ Bungie
■ Verano
Échale un vistazo a esos píxels. Bonita masacre multijugador en un cuadrilátero más allá de las estrellas. ¿Todavía falta un año? ¡Cielos¡



¡POR FIN EN ESPAÑA LAS ACTION FIGURES!



Series disponibles
- Tekken 3
- Duke Nukem
- Quake II
- Resident Evil 2
- Final Fantasy
- Crash Bandicoot
- Metal Gear Solid
- Zelda, Mario
- Tomb Raider
- Dark Stalkers 3



TOPJUDIC99

Si quieres más información rellena este cupón y envíalo por correo. Recibirás un dossier sobre nuestro método de afiliación.

GLOBAL GAME ESPAÑA
CALLE SALAMANCA, 27 - 5 - 9 - 46005 VALENCIA

Nombre ____ Edad ____
Apellidos ____
Dirección ____
Código Postal ____ Provincia ____
Población ____
Tel. ____



NUESTROS ESTABLECIMIENTOS:

Madrid
Calle José Abascal, 16
Tel. 91.593.13.46



Madrid
Calle Alcalá, 395
Tel. 91.377.22.88



Madrid
Centro Comercial Alcalá Norte
(Cruz de los caídos)

Valladolid
Calle La Merced, 4 (junto Plaza St. Cruz)
Tel. 983.21.89.31

Valencia
Centro Comercial Gran Turia
Xirivella
Tel. 96.313.40.67

Valencia - Quart de Poblet
Calle Pizarro, 5 - Tel. 96.153.75.20

Valencia - Alzira
Calle Mayor Santa Catalina, 22
Tel. 96.24.55.107

Albacete
Calle San Antonio, 20 - Tel. 967.19.12.11

Las Palmas
Alameda de Colón, 1 - Tel. 928.382.977

Tenerife - La Orotava
Calle Alfonso Trujillo
Edificio Temait/3 - Local 12
(Estación Guagua) - Tel. 922.32.61.14

Tenerife - Sta. Cruz
Prolongación Ramon y Cajal 7

Zaragoza
Calle Sta. Teresa, 7 - Tel. 976.56.36.69

Zaragoza 2
Próxima Apertura

Vitoria/Gasteiz
Calle Basoa, 14 - Tel. 945.21.45.96

Vitoria/Gasteiz 2
Próxima Apertura

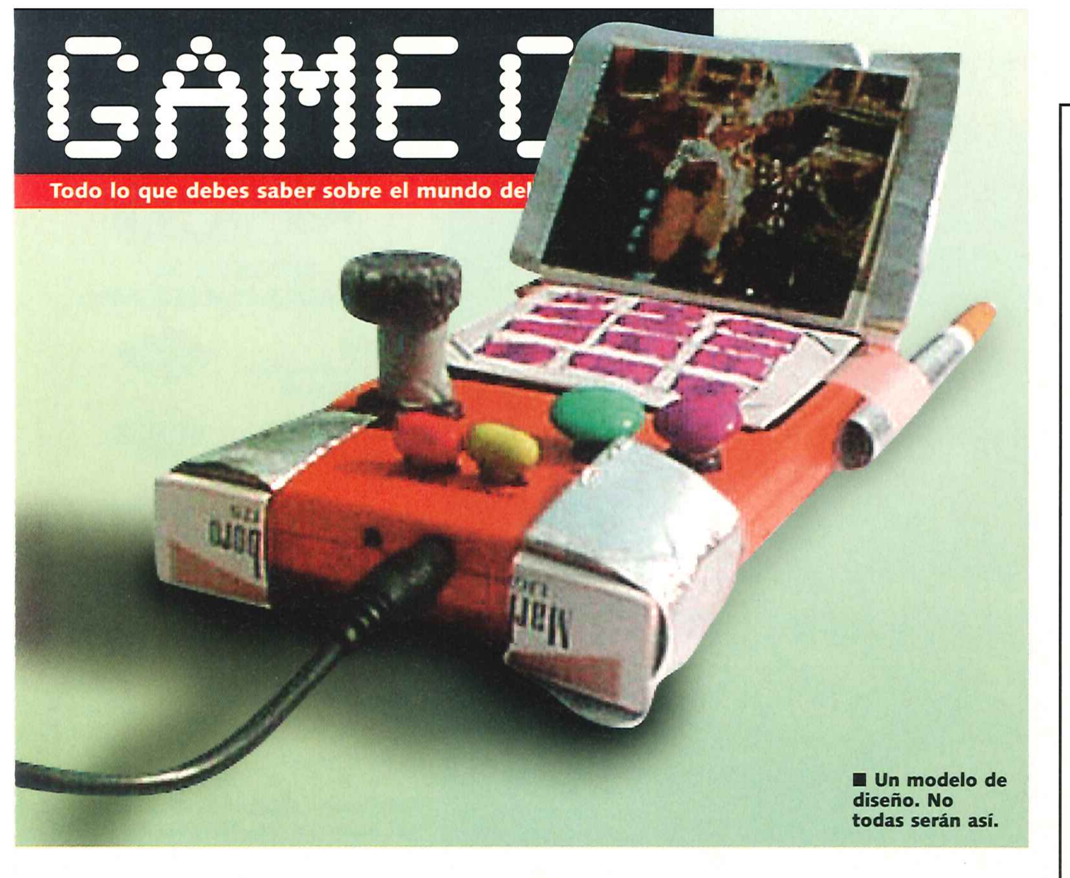
San Sebastián/Donostia
Calle Secundino Esnaola, 11
(barrio de Gros)

Algeciras
Urb. Villa Palma Bloque 7 Local 1
Tel. 956.65.78.90

Cartagena
Plaza Juan XXIII
Edificio Parque Central - Local n. 8
Tel. 968.32.14.46

Santiago de Compostela
Centro Comercial Area Central
Local 25 M
Próxima apertura





■ Un modelo de diseño. No todas serán así.

NUEVA GAME BOY

Game Boy avanza

Nintendo matricula su portátil en la universidad

La nueva Game Boy –que de momento responde al nombre de Game boy Advanced- estará lista a finales del 2000, diez años después del lanzamiento de la portátil de Nintendo. Tendrá 32 bits, como la Super Nintendo y la PSX y cuatro veces más que la actual Game Boy. La pantalla será una TFT reflectante con capacidad para 65.000 colores, aunque no será luminoso (lo que quiere decir que seguirás sin poder jugar bajo las sábanas con la luz apagada). Será totalmente compatible con los juegos de la vieja game Boy.

Pero la cosa no queda ahí. Podrás conectarla a un teléfono móvil para acceder a un servicio de e-mail, descargar juegos y participar en partidas multijugador. Una versión avanzada de la cámara de la Game Boy te permitirá también ver la cara de la persona contra la que juegues. La pantalla será de 40,8 por 61,2 milímetros, bastante más grande que la de la GB actual, y el cuerpo de alrededor de 80 por 135 por 25.

■ La pantalla seguirá sin tener iluminación autónoma.

PlayStation 2: Especificaciones técnicas

Sonido Dolby, tarjeta de 8 MB de memoria y...

Siguiendo con la información sobre la pS2 que te avanzábamos en el número pasado, aquí tienes la ficha completa de la heredera del imperio Sony.

■ Accesorios:
Dual Shock 2 de control analógico
Tajeta de memoria de alta capacidad (8 MB)
Disco de demos
Multicable AV
Cable de tensión AC

■ Dimensiones:
301mm de largo, 178 de ancho y 78 de alto

■ Peso:
2,1 kilogramos

■ Oferta mediática:
PlayStation2 CD-ROM, DVD-ROM, PSX CD-ROM

■ Formatos que cubre:
Audio CD, vídeo DVD

■ Interfaces:
Dos puertos de control
Entrada de tarjeta de memoria
Salida de multicable AV
Salida de vídeo digital
Dos puertos de USB
Cable de enlace

■CPU:
Motor Emotion de 128 bits
294,912 MHZ
32 MB de tamaño de la memoria

■ Gráficos:
Chip de gráficos Syntheisser

■ Sonido:
SPU2
2MB de memoria sonora

■ Disco:
CD-ROM drive x24
DVD ROM drive x4



■ Aquí tienes la máquina que cobijará en su interior maravillas como el New Ridge Racer.

■ Sega organiza fiestas con todo lo que hay que tener: sorteos, azafatas, motoristas y muerto viviente.

FIEBRE CONSOLERA

La Dreamcast da sus primeros pasos entre fiestas, colas y ventas milenarias

20.000 españoles compran la consola de Sega en sólo tres día
Un madrileño de 15 años se hace con la primera

Un establecimiento de la cadena Centro Mail, el de la calle Preciados, en el corazón de Madrid, abrió la noche del 13 de octubre para vender las primeras 500 Dreamcast disponibles en el mercado español. Duraron apenas un par de horas, y Nacho Ariza, madrileño de 15 años, tuvo el privilegio de ser el primero en llevarse a casa el pack multimediático de Sega. Justa recompensa a unas cuantas horas de cola una noche de miércoles en que, para rizar el rizo, se televisaba un Barcelona-Real Madrid de fútbol.

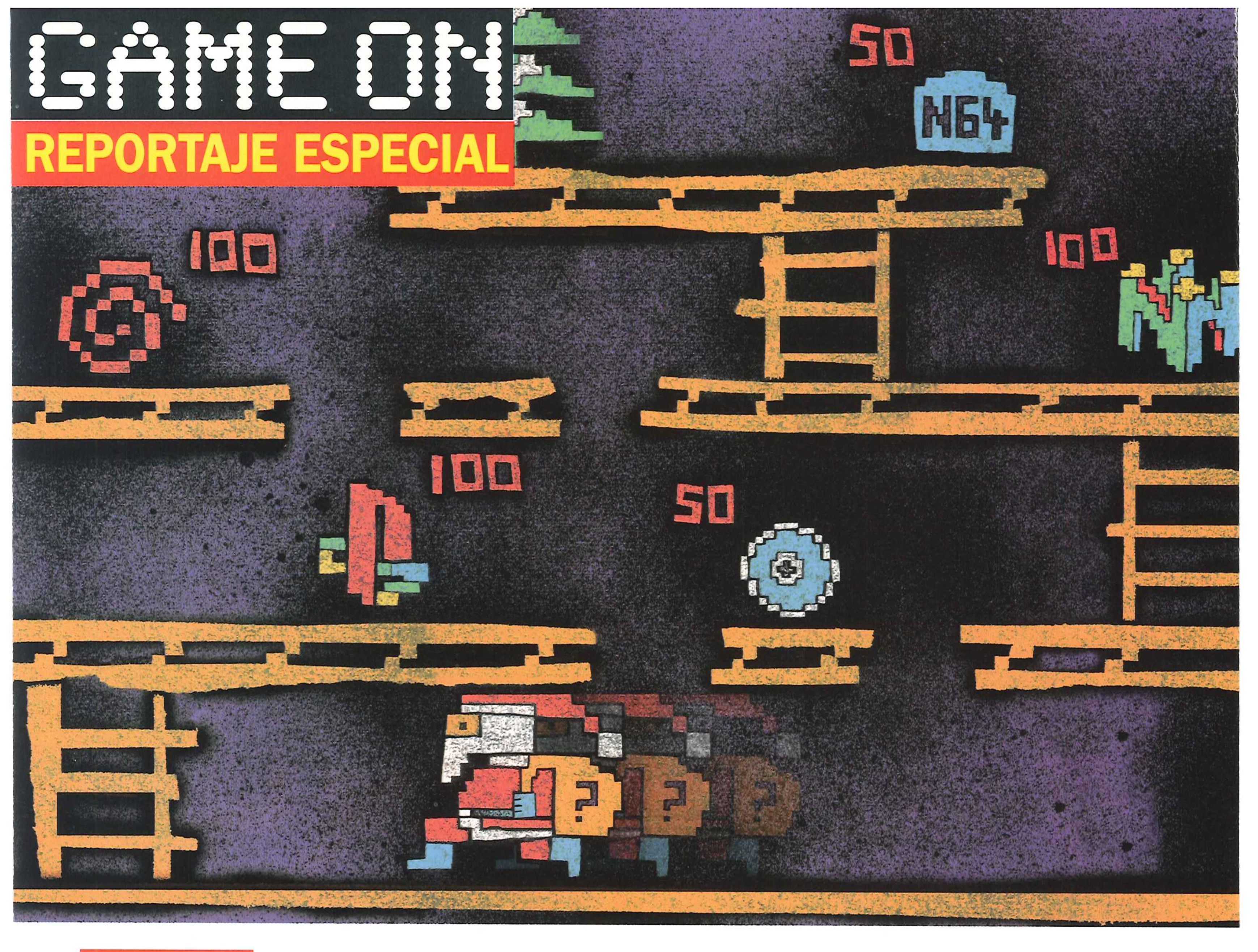
Una semana antes, Sega había presentado la consola a los medios de comunicación españoles como culminación de la llamada quincena de la Dreamcast Experience, una especie de caravana itinerante consolero-festiva que recorrió las principales ciudades españolas.

Los números de la nueva consolas no tienen demasiados precedentes en un mercado como el español, en general menos receptivo que otros a las novedades tecnológicas en el momento en que se lanzan. Según datos de Sega, la compañía vendió unas 10.000 consolas en apenas tres días, y piensa como mínima multiplicar por diez esa cantidad antes de fin de año. A escala ibérica, estos datos puedn considerarse similares al millón largo de consolas vendido en Estados Unidos en menos de dos meses (más de 400.000 en tres semanas, siempre según datos de Sega) y al hecho de que, por primera vez, un juego de una plataforma nueva, Sonic Adventure, lidera la lista global de más vendidos en el Reino Unido la semana de su lanzamiento. Con *Shenmue* y *Soul Calibur* a la vuelta de la esquina, parece que Sega va a asegurarse un más que notable impacto inicial.

A estas alturas, los padres del espiral azul confían en superar las previsiones realizadas con anterioridad al lanzamiento. Un millón de consolas en Europa en los próximos diez o doce meses ya no les parece una frontera lejana, y aún cuentan con incrementar sensiblemente el parque de millón y medio de consolas extendido a lo largo y ancho de Japón.



■ ¿Un nuevo amanecer para la industria del entretenimiento interactivo? En sólo tres días 10.000 españoles ya pensaban que sí.



DE COMPRAS

Navidades virtuales: ¿Lágrimas en día de aguinaldo?

Esperas que llegue un título bestial, y entonces aparecen cinco al mismo tiempo. Cuando estás borracho. Y sin un duro.

Imagina una tranquila y estrecha calle de sentido único, bastante ignorada por el tráfico durante la mayoría de la semana. Ahora, visualiza esta estrecha calle de sentido único siendo unida a una enorme y atiborrada autopista. Imagina esta escena si, los sábados por la mañana, cada coche, taxi, camión y autobús de la ciudad intentara acceder a la autopista a través de esta estrecha calle de vía única, todos exactamente al mismo tiempo. Llegaría el caos. Algunos vehículos no conseguirían cruzar, y serían incapaces de acceder a la autopista hasta que el tráfico disminuyera, momento en que ya sería demasiado tarde.

No, no has cogido una copia de la revista *Mundo Motor* por accidente; esta historia de tráfico es análoga a lo que ocurre en la industria del videojuego durante los últimos meses del año. Al contrario que en la sequía veraniega, el último cuarto de 1999 –igual que cada año- traerá una avalancha de estrenos. La creencia tradicional afirma que esto se debe al mayor rendimiento de las ventas en la carrera hacia la Navidad. De hecho, el año pasado Toys R Us remitió cifras que mostraban el aumento de la venta de juegos durante diciembre, ventas superiores en un 50% a las del

"Crea caos para el público, pero los editores deben sacar algún provecho."

No es una ciencia exacta pero por lo general, el juego del año es aquel que mejor se vende en navidad

resto del año. Aunque claro, a lo mejor es que se venden en Navidad porque es ésta precisamente la fecha en que se editan.

¿No sería mejor que las compañías repartieran sus lanzamientos a lo largo del año? Matt Broughton, de GT Interactive, no está tan seguro: "Quizá sea una sabia estrategia de los editores en relación a los títulos más flojos. Pero, si tienes *Unreal Tournament* o *Tiberian Sun* en tu calendario editorial,sabes que el efecto Navidad va a ser un factor más en el éxito casi seguro del juego".

Pero, ¿es enero una buena temporada de ventas, habiendo volado los vales de regalo y el aguinaldo laboral o familiar durante la Navidad?

"Lo último que alguien quiere hacer tras Navidad es gastar más dinero".

Simon Byron, de Bastion (especialista en juegos PR), tiene una visión ligeramente diferente: "Crea caos para el público y caos para la prensa. Pero los editores deben sacar algún provecho si quieren continuar en su trabajo.

"Hay tres momentos", añade, "en que los juegos se venden como churros: Semana Santa, principios de verano y, por supuesto, Navidad".

Un rápido vistazo a los calendarios de estreno muestra que los juegos más excitantes del 99 están todavía por llegar. La lista incluye tres títulos para Nintendo 64 de los infalibles Rare: *Donkey Kong 64*, *Perfect Dark* y *Jet Force Gemini*. Rare acaparó las ventas de Navidad hace un par de años con *GoldenEye*, y Nintendo batió récords el año pasado con *Zelda: Ocarina Of Time* (aunque la falta de stock provocó una decepcionante Navidad para muchos). Es improbable que el mismo juego hubiese tenido el mismo impacto de haberse estrenado en, digamos, julio. De la misma forma, Eidos Interactive espera este año una buena rodaja de los mercados PC y PlayStation, gracias a otra aventura de Lara Croft: *Tomb Raider 4*.

A menudo, los juegos tardan dos años en desarrollarse, pero –sólo como ejemplo- con cuatro *Tomb Raider* golpeando durante cuatro diciembres seguidos, ¿podría ser que algunos juegos fueran "apresurados" para entrar en el saco de Papá Noël?

"Hace algunos años ocurría, pero ahora no pasa tan a menudo; hay demasiado por perder", asegura Matt Broughton.

"La calidad se ha convertido en rey, y si tu producto no puede luchar a brazo partido en un ring tan superpoblado, saldrá despedido de él y punto".

Paul Hyslop, mánager de ventas para Eidos, está de acuerdo: "Si un juego de PlayStation no pasa el control de calidad de Sony, su fabricación no se permite. Además, los consumidores no son estúpidos y saben que la irresponsabilidad no es casi nunca una buena política comercial".

De hecho, cuando *Command & Conquer: Tiberian Sun* no pudo salir en la Navidad del año pasado, Westwood Studios eligió desplazar el estreno del juego a finales de agosto, en lugar de abandonarlo al período enero/febrero, conocido por la escasez de ventas.

El juego del millón de la Navidad '99 disfruta de un jugador que ha estado ausente durante los últimos años: Sega. Sin duda, la firma espera que la Dreamcast se beneficie del entusiasmo navideño, y puedes estar seguro de que Sega hizo todo cuanto pudo para asegurar que su nueva consola aterrizase en el cuarto final del año. El empujón de la Navidad es el primer paso que cualquier nuevo sistema requiere.

O, para el caso, cualquier viejo sistema: Navidad es el tiempo en que las firmas de hardware presentan rebajas o nuevo software para las máquinas existentes. De hecho, la Nintendo 64 han sido rebajada de precio para la última mitad de 1999.

En suma, los editores de juegos y los consumidores gastan demasiado dinero en Navidad, y esto no es algo que vaya a cambiar pronto. Hay buenas razones para llamarla La Temporada Tonta. O, en palabras de Matt Broughton (GT): "Una competición innegablemente mema y pelotuda". Piensa en eso mientras estás frente al televisor, concentrándote en James Bond y zampándote el roscón de reyes.

LA PORRA

Tú apuestas

¿Quién va a reinar en las listas de Navidad?

En un mundo tan imprevisible como el de los videojuegos es muy difícil avanzar pronósticos, así que nos limitaremos a especular sobre las probabilidades de que en esta Navidad ocurran una serie de cosas:

- Posibilidad de que **Dreamcast supere a la PlayStation** .... **Cincuenta por ciento**
- Posibilidad de que **Dreamcast supere a la Nintendo 64** esta Navidad .... **2 a 1.**
- Posibilidad de que **Nintendo 64 supere a la PlayStation** esta Navidad .... **1 entre 15.**

Número Uno de la Navidad:

- **Cualquier juego FIFA** .... **Muy Probable**
- **Perfect Dark** .... **Posible**
- **Tomb Raider 4** .... **Probable**
- **Quake III** .... **Difícil**
- **Sonic Adventure** .... **Posible**
- **Crash Team Racing** .... **Posible**
- **360°** .... **Una posibilidad entre un millón**

El fantasma de las Navidades pasadas

Cada año hay un juego estrella que reduce a la competencia a la altura de pesos pluma. Repasemos los últimos.



1993 – Sonic 2
El segundo ataque del erizo removió el caldo de las ventas, y estableció a la Mega Drive como juguete obligado del año.



1996 – Tomb Raider
Lara Croft mostró el potencial del último hardware cuando se une a un par de poderosas razones.



1997 – GoldenEye
La elegancia y el saber hacer también pueden convertirse en etiqueta ganadora. Sino que le pregunten a este inimitable *shoot'em up*.



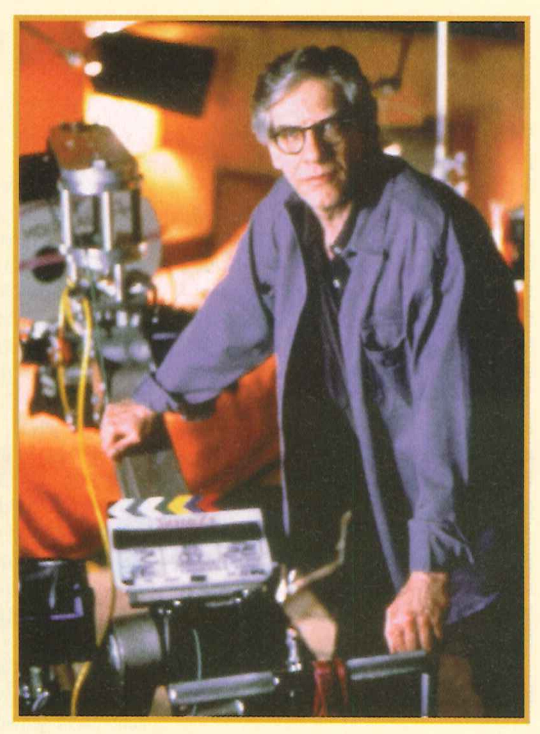
1998 – Legend of Zelda: Ocarina of Time
En muchos sitios incluso se acabó el stock, cosa que, más que perjudicar a Nintendo, ayudó a crear una sólida leyenda alrededor de este juego.

LANZADERA
MUY PRONTO SERAN TU OBSESION



■ Allegra Geller, la bruja buena que va a conectarte una interfaz al ombligo.







■ No podemos enseñarte pantallas del juego, pero sí un par de fotos de David Cronenberg, el visionario del que parte la idea.



■ Te lo decíamos, una parte sustancial del futuro pertenece a los shoot'em up en primera persona.

LO MEJOR

¿Es esto posible?

Puedes apostar que sí. El desarrollo de la tecnología siempre acaba superando a la más febril de las especulaciones, y si no que le pregunten al viejo Verne y los más contemporáneos (pero igualmente desbordados por la marea del progreso) Clarke o Assimov. *Matrix*, *Nivel 13* y sobretodo *eXistenZ* son tres películas que nos sitúan en escenarios de un probable pasado mañana, sugerentes y aterradores al mismo tiempo. *Matrix* propone una perfecta simulación del mundo occidental a finales del siglo XX y *Nivel 13*, una a más pequeña escala de cualquier mundo imaginable... incluido el tuyo, que es igual de ilusorio. *EXistenZ* propne lo que acabamos de contarte, un simulador que derribe el frágil tabique que separa realidad y ficción. Los tres serían juegos cinco estrellas.



Formato: **DREAMCAST** | Desarrollador: **Antenna/Allegra Geller** | Precio: **No podrías pagarlo** | Disponible: **¿2010?** | Jugadores: **¿Cuántos quieres?** | Requisitos del sistema: **Vaina genética de ultima generación, biopuerto standard, lubrificante** | Extras: **Un poco de mala gaita, nervios de acero.**

eXistenZ

Esto es aún el juego ¿no? (Muerte a la diabólica Allegra Geller)

Antenna nos presenta su última novedad en el campo de la realidad virtual de entretenimiento. No es sólo un juego, sino más bien un complejo sistema de ellos que interactúan a nivel neuronal con el jugador, directamente, sin más necesidad de interfaz que una vaina genética conectada a su biopuerto.

¡Qué bonito!, un anfibio mutante mitad lagartija mitad sapo, y con dos cabezas. ¿Qué puedes hacer con él? Naturalmente, ¡comértelo! ¿Por qué no? De pequeño bien que te comías esos potitos sin saber lo que realmente contenían. Ésta es una de las muchas situaciones delirantes a las que tu proceso sinápsico puede empujarte cuando juegues a *eXistenZ*. Un juego que no es un videojuego, porque la interfaz se conecta a ti directamente y la CPU es tu cerebro. Ninguna otra funcionará a más Megaherzios ni te proporcionará una experiencia así de inmersiva.

El funcionamiento es muy sencillo: el juego tiene una clara necesidad de ser compartido con al menos otra persona de carácter amigable, (¿te conectarías biológicamente a Freddy Kruegger?) si no quieres pasear por *eXisteZ* como un turista.

Una vez conectados tú y tus amigos, accederéis a un mundo que tendrá su origen en la interrelación de vuestras intenciones y las de los demás, tomando posiciones cada uno de los jugadores en alguno de los bandos prestablecidos, para que pueda producirse una confrontacion, que acabará con un único vencedor de uno de los bandos. Acción, estrategia, *puzzles*, *beat'em up*, carreras° Todo, y todo al mismo tiempo.

Lo que diferencia este DeathMatch de otros es que el nivel de simulación es tan preciso que cuesta distinguir el juego de la realidad. Los gráficos no son realistas, son reales. Las únicas sensaciones que el sistema omite son las del dolor extremo, aunque ésta es una opción también disponible para los jugadores más atrevidos.

El único límite es la mente y la ética. Esperemos que dentro de 10 años este segundo factor haya mejorado en la raza humana.

Sabemos positivamente que una simulación como la que nos sugiere Cronenberg en su film será posible mediante una tecnología u otra, en un futuro no muy lejano. Lo que es difícil de saber, es cómo nosotros mismos, que a duras penas sabemos manejar una realidad real, podremos manejar una virtual con resultados óptimos.

UNIVERSAL INTERACTIVE STUDIOS

NAUGHTY DOG

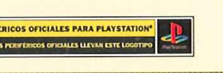
Equipamiento de serie en todos los modelos.

CTR CRASH TEAM RACING

Misiles teledirigidos, dinamita, nitroglicerina, bombas y todo el equipamiento necesario para que de una vez por todas disfrutes conduciendo. Y es que no hay nada como un bombazo para sacar a tus rivales de la pista.

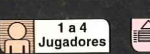
Crash Team Racing. Siente el placer de conducir.

Solamente el uso de los periféricos oficiales de Sony Computer Entertainment garantiza el buen funcionamiento de tu consola PlayStation.



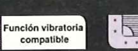


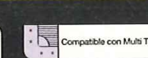
Todo el **PODER** en tus **MANOS**
www.playstation-europe.com/CTR











Asistencia técnica 902 102 102. Información sobre juegos POWERLINE 906 333 888

Tarifa Punta para Powerline: 57.84 ptas./minuto + IVA. Sólo para mayores de 18 años.



Formato: **PC** | Desarrollador: **Acclaim** | Editor: **Acclaim** | Jugadores: **1-4** | Precio: **9.990 pesetas** | Extras: **pak de memoria, Expansion pak, Rumble pak**

TUROK RAGE WARS

Desequilibrio emocional

T*urok 2: Seeds of Evil* es uno de los mejores *shoot'em up* que se conocen para la consola de Nintendo y un título difícil de olvidar para cualquier jugador. El nivel de masacre llevado hasta el frenesí, la sensación de poder que brinda el generoso arsenal y la furia contagiosa de las interminables criaturas seguramente han trasnochado a más de uno. Pero las partidas multijugador no eran de lo mejor, y este vacío no dejaba de provocarnos nostalgia.Y, claro, la nostalgia es hoy en día uno de los mejores negocios: donde hay nostalgia hay algo que vender, porque hay una ausencia que llenar. Así que vino Acclaim y nos hizo el favor de curar esa pena, y de qué manera.

Turok Rage Wars es el título que viene a complementar a *Turok 2*. Como juego independiente cabría decir que carece de un modo historia, y por eso cojea en partidas para un jugador, pero como experiencia deathmatch es espléndido. Sus deathmatch se basan en el motor de *Turok 2*, lo cual garantiza la diversión a cuatro manos. Pero en esta ocasión hay armas nuevas más destructoras, enemigos distintos, y gore, mucho gore. Serán cuatro los modos de juego en deathmatch: Bloodlust, Team Bloodlust, Frag Tag y Capture the Flag. Junto a estos hay también un modo entrenamiento que no sólo sirve para poner a punto a los novatos sino también para retar a los conocedores. Y si queda algún espacio en tu corazón asesino para la amistad, juega una partida en el modo cooperativo, donde escoges libremente el camino a seguir. Cuando hayas superado esas pruebas aún tendrás más batallas por librar, una de ellas contra el reloj, en el Time Trial Mode. Igualmente, hay otro reto esperándote en el Frag Fest Mode; aquí cada personaje recibe un número de objetivos y un orden para cumplirlos; en este modo, como en todos, puedes escoger entre 17 personajes; la lista incluye a Turok, Adon, Fireborn, Raptor, Mites, etc. En el cartucho encontrarás juntos a los personajes de *Turok* y *Turok 2*, para satisfacer más a tu nostalgia.La experiencia de juego en *Turok Race Wars* es intensa y veloz; no tienes tiempo de mirar el paisaje, no pasan 10 segundos sin que tengas que disparar, no tienes que buscar la acción, porque ella te encuentra; tampoco puedes huirle. Todo el tiempo estás en peligro, y en los sitios donde encuentras salud o munición también te espera la muerte, pues los chicos del bando contrario están allí mismo. Mientras adquieres práctica, el juego parece un ciclo interminable de disparos, muerte (propia), regeneración y vuelta a empezar. Nunca se había visto a alguien correr tan rápido este círculo como en *Rage Wars*.

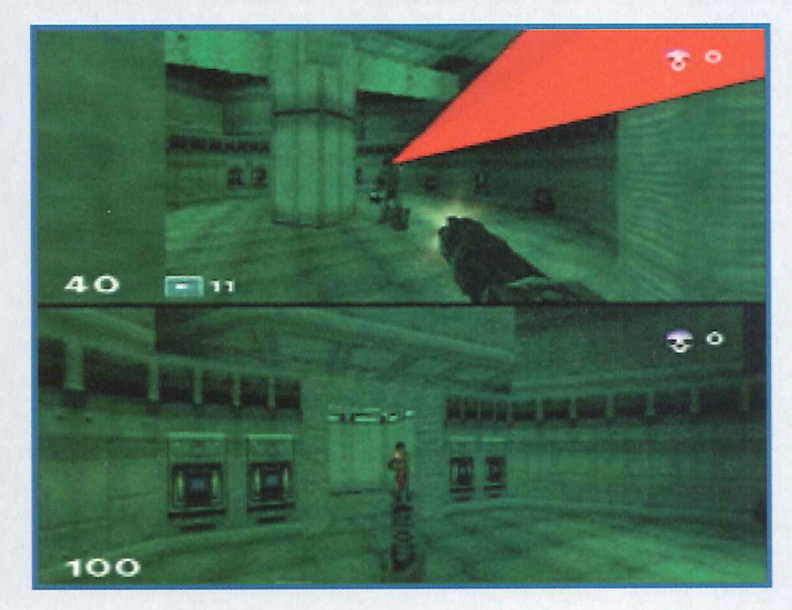
















LO MEJOR

Las nuevas armas están hechas pensando en alcanzar el máximo destrozo dinosáurico por metro cuadrado; lo único que quedará en pie serán las paredes (tú tampoco te salvarás). Esta es sin duda una de las características más esperadas en el nuevo título de Acclaim, pues esta compañía ha sido una de las más imaginativas en el aspecto armamentístico. En esta ocasión podrás personalizar tu arsenal como quieras usando la pantalla de selección de armamento. El arsenal es de 22 armas en total, y no falta nada para la mejor fiesta de descuartizamiento, exterminio y defunciones. Para mencionar algunas de las más desagradables, el taladro cerebral, la ballesta, trampas para osos, centinelas mecánicos, escopetas, lanza-escorpiones y el Inflator, que infla los enemigos hasta que explotan. Una de la adiciones dentro de la utilización del armamento es la función secundaria, que consiste en que las armas que consigues te brindan distintas ventajas con sólo pulsar B: en unos casos disparan distinta munición, en otros le dan a tu personaje diversas habilidades temporalmente. En general, las armas de *Turok Rage Wars* son un encanto; seguro que quisieras tenerlas todas siempre a mano. Pero no es posible, porque tu personaje sólo puede cargar cinco a la vez; debido a esto, antes de cambiar de nivel tendrás que decidir cuáles necesitas y seleccionarlas; dependiendo de la faena que te espera, una combinación de armas será mejor que otra. En los primeros niveles, las pistolas y escopetas irán muy bien, pero luego se quedarán cortas, y no podrás salir a la calle sin un lanza-granadas o un Chest Buster (aquel maravilloso aparato que te permite inocular embriones en tus enemigos, embriones que se desarrollan en pocos segundos y destrozan el cuerpo que les ha dado la vida al abrirse paso en busca de la luz; un hermoso recuerdo de *Aliens*; ¡qué nostalgia!).



LANZADERA
MUY PRONTO SERAN TU OBSESION

■ (Izquierda) No olvides que algunos de tus enemigos ya están muertos, así que no puedes matarlos. Como mucho conseguirás aturdirlos.

■ No existen niveles propiamente dichos en TR 4, tan sólo una larga aventura sin cortes de ningún tipo.

■ Duelo al sol: Lara Croft se enfrenta a una patética pieza de anticuario. Hagan apuestas.

Formato: PlayStation/ PC | Desarrollador: **Core Design** | Editor: **Eidos** | Jugadores: **1** | Disponible: **Diciembre**

TOMB RAIDER: LA ÚLTIMA REVELACIÓN

Un solo escenario, más puzzles y un diseño más, ejem, sobrio.

Así pues, vuelta a los orígenes para Core Design y su mítica franquicia *Tomb Raider*. Tras el sobrecargado y en general decepcionante *Tomb Raider III*, la compañía desarrolladora ha optado por un diseño sobrio y mucho más funcional. Se acabaron los niveles laberínticos y el exhibicionista despliegue de escenarios. Esta vez han situado la aventura en Egipto, la curva de dificultad es adecuada y Lara se dedica a lo que mejor sabe hacer. Que es, por supuesto, profanar tumbas.

La pija sacrílega se cuela en la pirámide de un ignoto faraón en busca de una reliquia a la que los egipcios (que gente tan supersticiosa) atribuyen propiedades mágicas. ¡Vaya, pero si resulta que las tiene¡ Aparecerán monstruos hasta en el gazpacho, y la impertérrita Croft se verá obligada a correr, saltar, disparar y discurrir a la velocidad del rayo si lo que pretende es salir de este agujero con vida.

Hasta aquí todo suena conocido, así que te preguntarás dónde están las novedades. Pues las hay. Y muchas. Primero, el diseño de niveles. Estamos hablando de una única pirámide, no de una red de pirámides repartidas por el mundo, cada una con su correspondiente reliquia. Esta vez Lara no se verá obligada a recorrer miles de kilómetros sólo para verse forzada a volver atrás porque olvidó recoger un minúsculo anillo envuelto en celofán. Los escenarios son mucho más pequeños y, en consecuencia, más atmosféricos. Los puzzles vuelven a tener un papel esencial en el juego, tal y como ocurría en la revolucionaria primera entrega.

Como suele ocurrir con las secuelas de las series de éxito, se ha dedicado mucho tiempo a mejorar el aspecto gráfico. La versión PC es una prodigiosa demostración de las posibilidades de la tecnología de mapeado, mientras que la PSX hará pleno uso del modo de alta resolución. Lara ha ganado en polígonos y se le ha añadido una nueva "piel" que permite disimular los contornos estriados que tanto afeaban su imagen. Además, Core ha reducido el tamaño de sus pechos. No hay explicación oficial para este dramático cambio, pero al menos ahora ya no correrá tanto peligro de rodar escaleras abajo cuando se quite la mochila.

Los enemigos parecen haber hecho los deberes. Su actual grado de madurez e inteligencia artificial les permitirá esconderse de Lara, perseguirla, tenderle trampas e incluso imitar sus movimientos como si de un colectivo de repelentes y molestos hermanos pequeños se tratase.

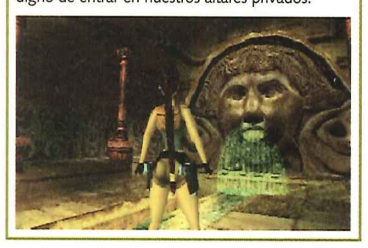
Queda una importante incógnita por desvelar: ¿cuál es esa "última revelación" a la que se refiere el título? Probablemente alude a que este juego es la última incursión de Lara en el territorio de los 32 bits. La serie *Tomb Raider* parece liquidada con esta cuarta entrega, pero la señorita Croft va a sobrevivirla. De hecho, los rumores apuntan a que su primera aventura en la PS 2 ya está en proceso de desarrollo.

Esto y una sorpresa final estilo Darth Vader es tu padre son reclamos suficientes para tenernos salivando los pocos, muy pocos, días que faltan para la edición de este título. En nuestro próximo número encontrarás el análisis completo del que será uno de los dos o tres éxitos indiscutibles de las próximas Navidades.

LO MEJOR CON DIFERENCIA

¡Las paredes están vivas¡

Si hasta parece que respiran. Coge una lupa y observa con detenimiento el nivel de detalle de las paredes, las columnas, el agua... Impresionante ¿no? El uso de avanzadas técnicas de mapeado permite que las superficies sean más convincentes que nunca y aporta profundidad al entorno. Compara la imagen que hay al pie de estas líneas con el juego original y verás lo mucho que ha mejorado la tecnología de gráficos en tan poco tiempo. El último capítulo de las aventuras de Lara es una golosina visual. Dentro de poco confirmaremos definitivamente si también es un juego digno de entrar en nuestros altares privados.



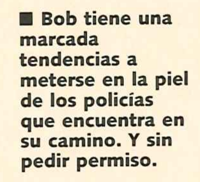








■ Hemos perdido la cuenta del tiempo que lleva Shiny Entertaintment trabajando en Messiah, pero ya le falta menos.



■ Bob tiene una marcada tendencias a meterse en la piel de los policías que encuentra en su camino. Y sin pedir permiso.

■ El sentido del humor, de un negro angélico, es una de las principales bazas de este original shoot'em up.









Formato: **PC/PLAYSTATION** | Desarrolladorr: **Shiny Entertaintment** | Editor: **Virgin** | Jugadores: **1** | Disponible: **Enero**

MESSIAH

Está escrito (aunque no nos preguntes dónde) que el Mesías volverá a la tierra 2.000 años después de su primer nacimiento. Sólo que está vez, el elegido será un tal Bob, un querubín rebelde y malcriado aunque bastante duro de pelar.

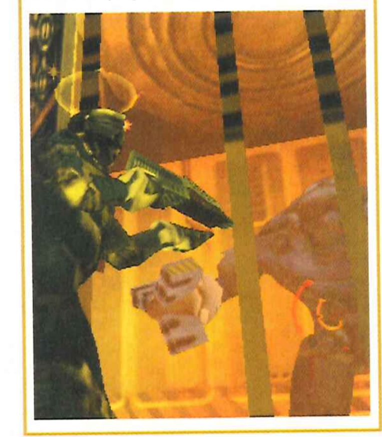
Éste es el argumento de *Messiah*, la fantasía apocalíptica a la que Dave Perry y su equipo de diseño virtual (Shiny Entertaintment) están dando los últimos retoques en este preciso momento. Seguro que el título te suena, porque supuestamente debería haber salido al mercado la pasada primavera. Lo cierto es que se presentó en la ECTS de Londres, a primeros de septiembre, y la compañía nos confirmó que aún le faltaba bastante pero que "la espera valdrá la pena".

Perry y su equipo han utilizado una interesante innovación en lo que se refiere a digitalización de imagen llamada RT-DAT. Eso garantizaría uno niveles de realismo hasta ahora rara vez vistos en la pantalla de un PC, y no digamos en un juego para PlayStatyion. Se trata de reproducir efectos ópticos como la ligera deformación de formas y contornos asociada al movimiento, la distorsión de las sombras dependiendo de los efectos de luz o las texturas de la piel. Los autores garantizan que cada modelo tridimensional tendrá alrededor de 500 veces más polígonos que los de *Quake II* o *Tomb Raider 2* (¡), y que esta diferencia en prestaciomners gráficas será aún más notable si comparamos la versión PSX con otros *shoot'em up* disponibles en esta plataforma.

Una novedad llamativa es que tu personaje, Bob, es enviado a la tierra sin ningún tipo de armamento aparte de la capacidad de posesión. Es decir, puede introducirse en los cuerpos de sus enemigos y utilizar su arsenal y sus características específicas. Este recurso angélico garantiza una importante profundidad de juego, ya que la aventura cambia mucho en función del personaje que decidas poseer (hay veinte a tu entera disposición) y cuyas características asumas. Veinte personajes jugables equivale a veinte maneras diferentes de combatir y superar los objetivos asignados, en lo que los desarrolladores plantean como una superación de la fórmula de vaciar niveles tan habitual en los *shoot'em up*. Está por ver si lo original de su planteamiento y el macabro sentido del humor que exhiben sus autores van a ser bazas suficientes para que este shooter se haga un rincón entre los mejores en el año de *Quake III Arena* o *Unreal Tournament*, por citar dos ejemplos recientes.

LO MEJOR

Requiem ya demostró en su día que salvar al mundo del pecado es un trabajo sucio y desagradable, no apto para redentores con un exceso de escrúpulos. Bob es una encarnación de la bondad pura, así que todo lo que hace está justificado de por sí. Incluso decapitar, mutilar, acribillar o torturar salvajemente a sus diabólicos enemigos. Más que a Los Angeles Lakers, Bob pertenece a la plantilla del Ángel Exterminador, es un mercenario al servicio de la Virtud suprema, y se comporta como tal. Es un profesional excelente, pero también un querubín que acaba de alcanzar la pubertad, por lo que su temperamento es más bien juguetón y caprichoso. Le encanta introducirse en los cuerpos de policías y, mientras despliega a su alrededor toda una sinfonía de caos y muerte, baila al son de la espeluznante banda sonora del juego, firmada por Fear Factory.





■ Descensos a criptas, tumbas y mazmorras al más puro estilo RPG.

■ Los dinámicos efectos de luz extienden la magia a tu salón.



Formato: **PC** | Desarrollador: **Cinematix** | Editor: **Proein** | Jugadores: **1-4** | Disponible: **Noviembre**

REVENANT

¿Te has despertado medio muerto?

Los revenants son cadáveres resurrectos a los que ha sido eliminada la memoria. Lo que explica que tú, como el no-muerto Locke D'Averam, no sepas dónde te has dejado la ropa. Obligado a cumplir la orden de tu nuevo amo -quiere que rescates a su hija, que está secuestrada-, las emociones no te interesarán y darás (renovada) muerte a tus oponentes. Sin ninguna piedad.

Aventurarse en el mundo 3D de la isla Ahkuilon es como visitar cualquiera de los actuales RPGs isométricos (*Nox*, *Diablo 2* y *Ultima Online: The Second Age*). Una útil interfaz de apuntar y hacer click te habilitará para moverte en su interior; el motor visual requiere una tarjeta 3D, pero la atención al detalle hace que merezca la pena. La versión casi definitiva sugiere que la cueva genérica y los exteriores de la taberna estarán plagados de detalles, pero los dinámicos efectos de luz y los bien dialogados personajes secundarios deberían compensar todavía más.

En este juego, la batalla se libre en dos frentes: a través del diálogo con los nativos y del exterminio selectivo de los malos. Tendrás disponibles pistolas y arcos a medida que progreses, y tu personaje también poseerá algunas habilidades mágicas; pero, no obstante, la lucha a puño limpio y la capa y espada conformarán tu constante criminal. Espera alguna que otra escena de lagrimitas, porque una víctima ocasional te recordará como ser humano...

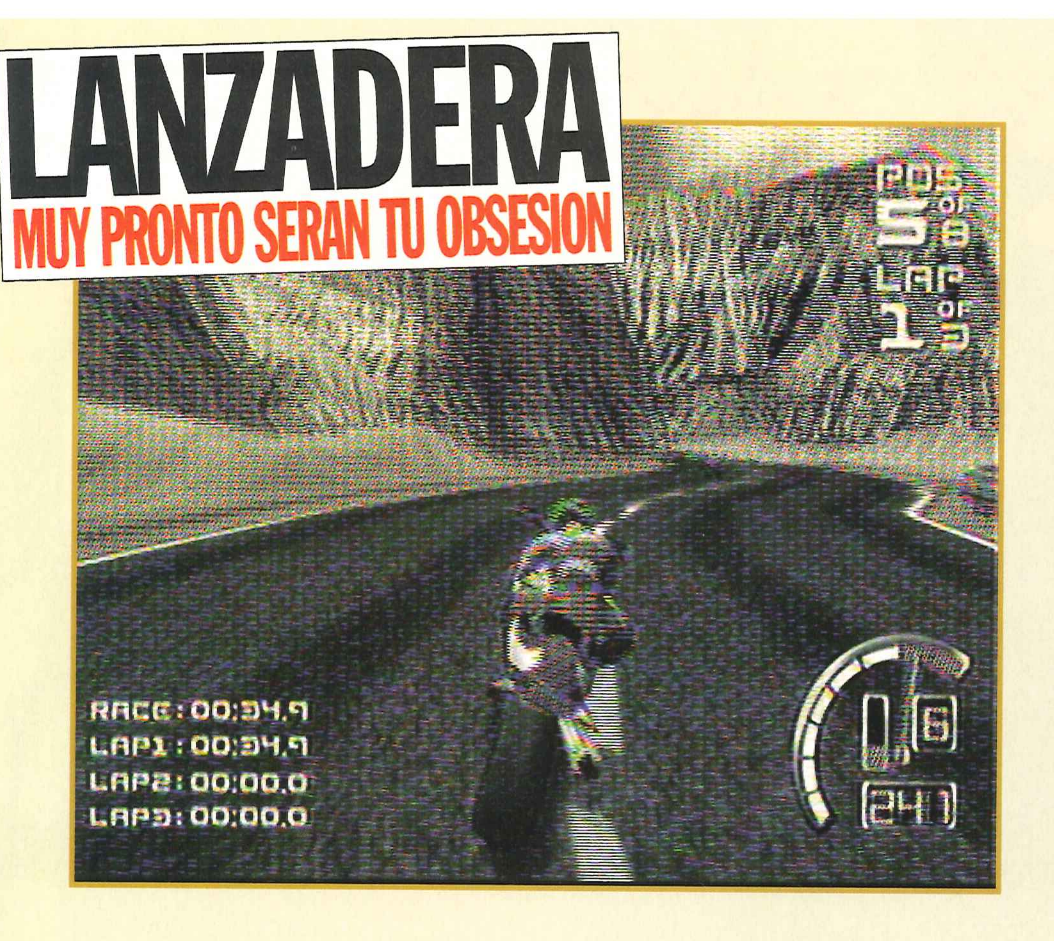
LO MEJOR

MmmMMM KAPOW!

O lo que suena cuando Mr D'Averam deja caer alguno de sus llameantes hechizos mágicos: una experiencia bien guapa. En Ahkuilon, la magia está basada en un sencillo sistema en el que concurren fuerzas místicas como el fuego, el relámpago, la tierra, el hielo y el viento, que pueden ser recogidas y guardadas. Mezcladas de diferentes maneras, se pueden liberar en espacios cerrados, para el aplauso del público y la inmediata escabechina de tu oponente.



LANZADERA
MUY PRONTO SERAN TU OBSESION

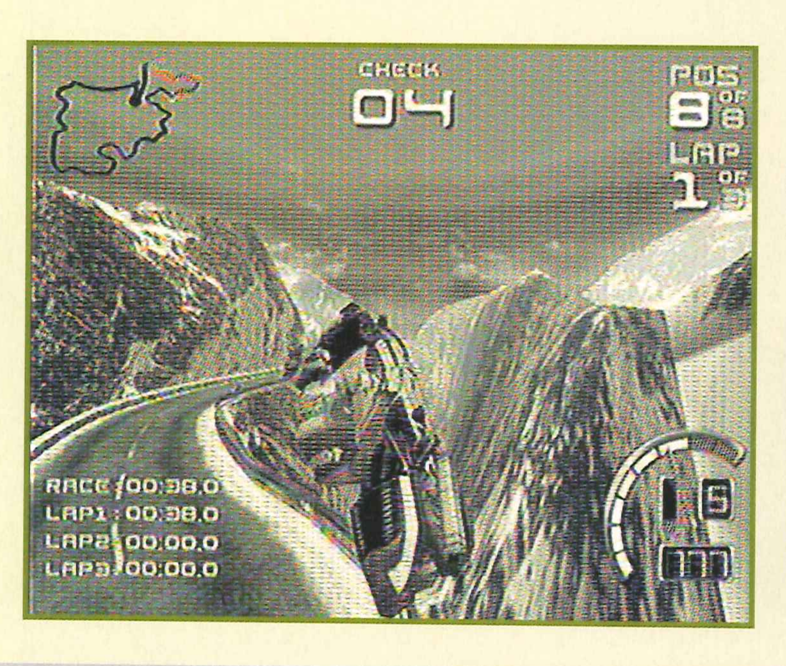




■ ¿No puedes escoger a Kenny Roberts?



■ ¿Donde están las motos Off-Road?



■ ¿Un pájaro, un avión°? Eres tú, que te has comido esa roca



■ A 160 por el hielo. Eso es chulería.

LO MEJOR

La vida en treinta segundos

Suzuki Alstare no es un simulador de conducción realista, eso esta claro. Pero sí es una buena traducción a consola de esas arcade que te ponen el corazón en la garganta y hacen del próximo medio minuto de tu vida una experiencia electrizante. Además, como suele ser habitual en los racer de Sega, las carreras están agrupadas en bloques de tres, lo que te permite participar en dos carreras extra aunque quedes último en la primera. Es un detalle muy de agradecer.



Formato: **DREAMCAST** | Desarrollador: **Criterios Studios** | Editor: **Sega** | Disponible: **Diciembre 1999**

SUZUKI ALSTARE EXTREME

Olor a goma quemada

¡Ah Las motos!, esos centauros metálicos que encarnan los sueños de libertad de todos los adolescentes. Parece que a bordo de uno de estos vehículos nada ni nadie podrá pararte° hasta que llegue la primera factura del kit de transmisión.

Dentro del socorrido genero lúdico-electrónico de las carreras, existe una cenicienta que acumula en su rostro más ceniza que una estufa de leña. Sin duda nos referimos al abandonado género de las dos ruedas con motor, (y decimos "con motor" porque incluso las mountain bikes están mas representadas en el mundo del videojuego que las motos). Sí, es cierto, este mes se edita *Castrol Honda Superbike* en varios formatos, y ya hace tiempo que circula la serie *Moto Racer* o *Motocross Madness* y *Road Rush*. Pero los buenos aficionados siguen echando de menos un verdadero juego de motos.

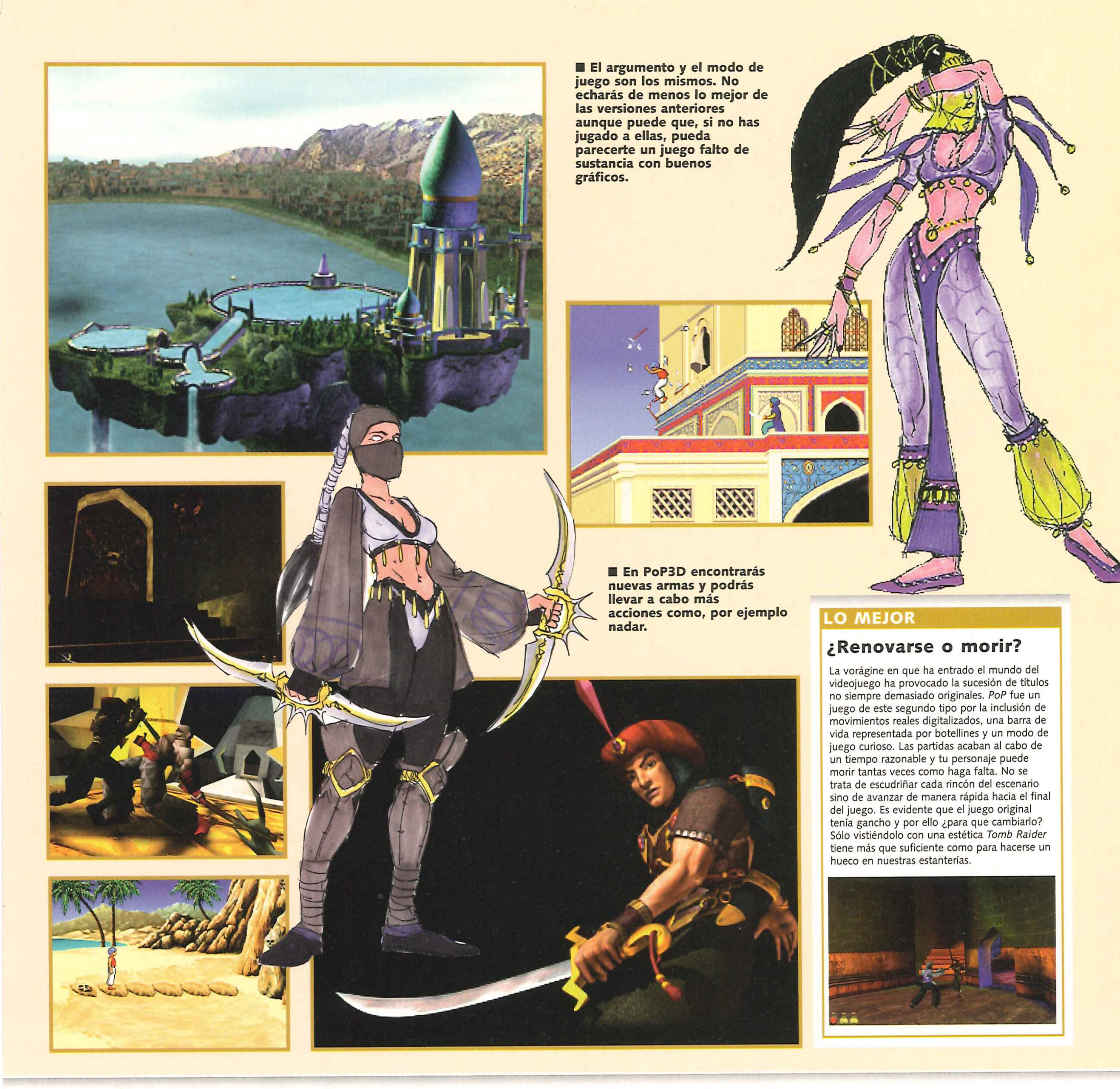
¿Por qué? Veamos: movimiento poco realista, reacciones extrañas, velocidades fuera de contexto° A veces parece que los títulos del género tratan de motos porque salen dibujadas y poca cosa más.

¿Ha venido *Suzuki Alstare Extreme*, a remediar este desaguiso? A primera vista, es un simulador bastante sencillito con inequívoco regusto arcade, pero sigamos analizando.

No es que sea un simulador realista. ¿Qué te parece rodar con una flamante Suzuki GSX 600 a 160 Km/h entre curvas de 90° sobre un firme de ¡¡arena!!?. La verdad que alguien que se traga cada fin de semana las exibixiones de Alex Crivillé y Kenny Roberts sobre sus monturas no se lo puede creer.

Suzuki... no reproduce para nada la sensación de tomar una curva a toda velocidad cuando tu propio cuerpo es el chasis del vehículo, pero como juego en sí se las arregla para transmitir otro tipo de sensaciones. Y es aquí donde vemos brillar de nuevo a la Dreamcast como fenómeno tecnológico. Velocidad pura, sin concesiones; frames para parar un tren y gráficos que quitan el hipo. Tu visibilidad es extraordinaria en todo momento, sólo un cambio de rasante brusco puede hacer que pierdas de vista la próxima curva y tu mirada se pierda en el horizonte. Técnicamente no podemos pedirle más a la Beta que hemos probado.

Entre los defectos más llamativas, destacaríamos que no hay muchos circuitos y que el ángulo de cámara más espectacular (la primera persona) dificulta bastante el manejo. Quedamos a la espera de tener una versión definitiva del juego, en la que veremos el modo multijugador y el resto de opciones que ahora echamos en falta, para poder emitir un juicio justo.



■ El argumento y el modo de juego son los mismos. No echarás de menos lo mejor de las versiones anteriores aunque puede que, si no has jugado a ellas, pueda parecerte un juego falto de sustancia con buenos gráficos.

■ En PoP3D encontrarás nuevas armas y podrás llevar a cabo más acciones como, por ejemplo nadar.

LO MEJOR

¿Renovarse o morir?

La vorágine en que ha entrado el mundo del videojuego ha provocado la sucesión de títulos no siempre demasiado originales. *PoP* fue un juego de este segundo tipo por la inclusión de movimientos reales digitalizados, una barra de vida representada por botellines y un modo de juego curioso. Las partidas acaban al cabo de un tiempo razonable y tu personaje puede morir tantas veces como haga falta. No se trata de escudriñar cada rincón del escenario sino de avanzar de manera rápida hacia el final del juego. Es evidente que el juego original tenía gancho y por ello ¿para que cambiarlo? Sólo vistiéndolo con una estética *Tomb Raider* tiene más que suficiente como para hacerse un hueco en nuestras estanterías.

Formato: **PC** | Desarrolladorr: **Res Orb Entertainment** | Editor: **Proein** | Jugadores: **1** | Disponible: **Diciembre**

PRINCE OF PERSIA 3D

Ya es hora de que hagas algo por tu chica

Cómo en un cuento de *Las Mil y Una Noches*, *Prince of Persia* es la aventura de un joven príncipe que lucha contra los tiranos para salvar a la princesa de su corazón. Con este argumento infantiloide, hace aproximadamente diez años *Prince of Persia* saltó a la palestra de los videojuegos de manera contundente. ¿Cómo puede un juego con una sinópsis tan simple ser un éxito? Bueno, la verdad es que no le faltaron otro tipo de argumentos. El juego consistía en un arcade en el que el susodicho príncipe (animado con técnicas de Motion Capture que le daban un realismo soberbio), debía superar los accidentes arquitectónicos de cada nivel, las trampas mortales y solventar algún que otro puzzle para abrir puertas. No se trataban de retos complejos sino, simplemente, descubrir que losetas debías pisar y cuales era mejor ni tocar. Además del movimiento de nuestro personaje, otro de los alicientes del juego era su vida eterna. No es que no existiera un límite para acabar el juego. En *PoP*, cuando morías em-pezabas de nuevo el nivel tantas veces como hiciera falta. La partida acababa al cabo de una hora de empezar y es que este era el tiempo que te daba el juego para llegar a tu princesa después de derrotar al malvado de turno.

La segunda parte del juego, *Prince Of Persia 2: The Shadow And The Flame*, apareció tres años después sin grandes novedades, salvo que el príncipe dejo las frías mazmorras del original, para pasar a espacios abiertos igualmente peligrosos. Ahora nos encontramos ante la tercera parte del juego y las cosas han cambiado.

La llegada de los polígonos y las tarjetas 3D, han permitido a PoP3D abandonar los gráficos 2D y zambullirse en una aventura con todo tipo de delicias visuales. Luces dinámicas, direccionales, sofisticados movimientos de cámara, efectos especiales, etc. son algunos de los argumentos de este *blade'm- up*. En el juego se han incorporado nuevos enemigos, hasta un total de 30, cada uno de ellos con su propia IA de combate y nuevas armas. Entre ellas destaca un arco con el que podrás defenestrar enemigos a larga distancia. La monotonía de las anteriores versiones a la hora del combate ha quedado atrás y para dar paso a una mayor riqueza de movimientos y perspectivas. No obstante, en el momento de la lucha, la cámara dinámica se coloca en una posición lateral parecida a la del juego original..., pero en 3D. El problema de esta cámara es que, si te mueves mucho durante el combate, puede cambiar de posición y, durante ese instante, es fácil recibir algún que otro mandoblazo. Las trampas son mucho menos previsibles y bastante más contundentes. Al primer descuido puedes acabar con la cabeza separada del tronco o puedes caer en una trampa mortal de la mano de un holograma de tu princesita. Los escenarios 3D son los causantes de que abrir puertas sea más complicado. En la versión original estas quedaban a la vista o era totalmente previsible saber si tenías paso libre. En esta nueva versión es fácil pisar la loseta y no saber exactamente que está ocurriendo. El sonido 3D del juego es de gran ayuda en estas situaciones.

Dicho esto, queda claro que el juego mantiene todos alicientes de la primera entrega salvo en el modelado del personaje y los escenarios. Comparado con los sofisticados juegos de última generación, mucho más dinámicos, puede pasar sin pena ni gloria por el mundo de los video-juegos. No obstante los que se quedaron enganchados en las versiones anteriores no echarán de menos nada de lo que les creó esa adicción ya que, de hecho, lo tiene absolutamente todo.

■ Es oficial: a los niños les encanta Rival Schools.

LOS NIÑOS ESTÁN BIEN

Un reportaje de **Sam Richards**



SE HABLA MUCHO DE LA SUPUESTA MALA INFLUENCIA DE LOS VIDEOJUEGOS SOBRE LOS NIÑOS. PADRES, EDUCADORES, PSICÓLOGOS, PERIODISTAS... TODO EL MUNDO PARECE MUY PREOCUPADO POR ESTA ESPINOSA CUESTIÓN. NOSOTROS HEMOS DECIDIDO COGER EL RÁBANO POR LAS HOJAS E IR EN BUSCA DE UNA OPINIÓN QUE RARA VEZ SE TIENE EN CUENTA: LA DE LOS PROPIOS NIÑOS.

■ FOTOS: LOUISE BROOME

Vamos a hacer una suposición sobre los fieles lectores de Top Juegos; aún sois demasiado jóvenes para ser padres, pero demasiado mayores para acordaros de aquella época en la cual vuestra vida laboral se resumía en un par de sumas y vuestros problemas consistían en no ser elegidos los últimos en los partidos. Reconoced que no tenéis la menor idea de cómo son los niños de hoy en día, por dónde van sus inquietudes y preferencias o, por ejemplo, qué videojuegos les gustan.

Cada vez que un juego dudoso tipo *Bichos* llega a la cabeza de las listas de éxitos se le echa la culpa a los niños. Las compañías de software crean plataformas de bajo presupuesto y evidentes limitaciones como *T'ai Fu* o *Bugs Bunny: Perdido en el tiempo* porque éste parece ser el tipo de producto que mejor funciona en el mercado infantil. . Así que nos imaginamos a unos pequeños monstruos mimados, que exigen a gritos nuevos juegos a sus padres indefensos.

Pero, ¿es esa la realidad? Top Juegos decidó encargar a Sam Richards la peligrosa misión de averiguar cómo son los niños de ahora. Le mandamos a un colegio británico, armado con una selección de nuestros juegos favoritos, para encontrarse con un grupo de experimentados jugadores. Estos niños de entre ocho y nueve años, que muy amablemente probaron nuestra selección, nos contaron sus opiniones sobre los juegos piratas y las restricciones de edad de algunos productos de software. Con un par de cola-caos nos dispusimos a escuchar lo que ellos, (por una vez), tenían que decir.

"¿Podemos jugar a *Golden Eye*?", **nos** pregunta James, que es el primero en la larga fila que se ha creado en la sala de juegos improvisada que suele ser la clase de dibujo. Sentimos defraudarle, pero *Golden Eye* no está recomendado para menores de diez años, y en Top Juegos no querríamos meternos en problemas innecesariamente al dejar a James con un RCP-90 cargado. De todas formas, en toda la sala no hay ni un solo niño que no conozca en profundidad algún que otro *shoot 'em up*, y además (¡sorpresa¡) saben separar la violencia de un video juego de la realidad.

Aquí, todos ellos, (tanto chicos como chicas), saben perfectamente de lo que están hablando al comentar modos de juego y PlayStations trucadas, al igual que te detallarán las diferencias entre *Tekken* y *Cool Boarders*.

El primer juego en pasar la prueba es *Rival Schools* de Capcom, para PlayStation. Este juego nos asegura una dura sesión de *beat 'em up* repleta de acción. Nuestra propuesta de montar un campeonato de profesores contra alumnos fué rápidamente boicoteada. De todas formas ninguno de los profesores

Los chicos y chicas de

...Moorlands Primary School.



Fleur
"Está muy bien que los juegos te hagan reír".



Nick
"¡Se convierten en muñecos de nieve¡"



James
"Los mejores juegos son los de sangre y sesos esparcidos".



Sam
"Mi favorito es Grand Theft Auto".



Harriet
"No se ve bien en el modo de pantalla partida".



Adam
"El joypad de Nintendo es una tontería".



Abby
"Los juegos son demasiado caros".

parecía de verdad viéndolos lanzar semejantes ataques sangrientos.

James es el primero al que le coge la risa tonta al entrever "sus cosas", señalando una de las protagonistas más dotadas de *Rival Schools*. Al final el veredicto es que es un juego bastante divertido:

Nick: "Es divertido, pero algo confuso a ratos."

James: "A mí me ha gustado, por que se nota que es un juego para chicos de nuestra edad y no para adultos."

No creo que las autoridades estén de acuerdo, ya que consideran este juego inapropiado para menores de diez años. Por suerte, James, ve el juego como lo que es: un pasatiempo divertido con un atractivo caos colorista y no un festival de agresividad y violencia.

Abby: "Está bien, por que es fácil meterse en el juego y enseguida aprendes movimientos difíciles. Cualquiera lo puede jugar."

Sam: "Sí, por que si sólo quieres jugar un ratito, necesitas un juego fácil y divertido, que te enganche a la primera."

James: "Los juegos de lucha son la bomba, ya que aprendes un montón de movimientos."

Mientras que a la mayoría *Rival Schools* les ha parecido un juego divertido, además de instructivo, siempre hay unos cuantos agua fiestas.

Adam: "A mí no me gusta, *Tekken 3* es mucho mejor."

Nick: "Los juegos de lucha son un rollo, son todos iguales, sólo hay puñetazos."

Pues pasemos a algo más complejo: *Snowboard Kids 2* (Atlus, N64), pero antes hay que vencer la antipatía que inspira la consola de Nintendo.

Adam: "El pad de Nintendo tiene ese estúpido joystick que no sirve para nada."

James: "A ver, ¿para qué sirve tener un botón de dirección además del joystick? Nada, que la consola de Nintendo es chunga, y aparte la PlayStation tiene unos gráficos mucho mejores"

Adam: "Y tanto, por ejemplo, en *Tekken 3* al pricipio hay ese trozo que es como una peli, pero en los juegos de la Nintendo eso no existe."

Nick: "Nintendo copia los juegos de la PlayStation."

Lo más desconcertante es que todos llegan a la misma conclusión. ¿Esto quiere decir que el tirón de la PlayStation ha llegado hasta a los más jóvenes? De hecho, la consola de Nintendo 64 siempre ha tenido un marketing dirigido a un público

"LOS JUEGOS DE LUCHA ESTÁN BIEN, PORQUE ADEMÁS DE DIVERTIRTE APRENDES MUCHO. TIENES QUE SABERTE TODOS LOS MOVIMIENTOS".





■ **Tres neófitos descubriendo el poder de Nintendo gracias a Snowboard Kids 2.**

más jóven. Esto es fácil de comprender con todos esos personajes tan monos que tan bien complementan el personaje principal de Mario. ¿Qué ha pasado, acaso los niños ya no creen que Mario y sus amigos son los más guays? *Snowboard Kids 2* les podría hacer cambiar de idea rapidamente, pero enseguida lo están comparando con *Cool Boarders 3*.

Fleur: "A mí no me gustan este tipo de juegos porque no conduzco muy bien, así que prefiero los juegos de peleas, además *Snowboard Kids 2* no es demasiado realista."

Harriet: "A mí sí que me gusta, lo que pasa, es que no se me da muy bien el joystick."

Estos son problemillas sin importancia que desaparecerán en cuanto le pillen un poco de práctica, cosa que no le falta a Nick, que desde el prinicipio juega como un auténtico campeón. "Es incluso mejor que hacer *snow board* de verdad, ya que disparas a los demás y se convierten en muñecos de nieve."

James: "Al principio no me convencía demasiado, pero tengo que reconocer que está mejor de lo que pensaba."

Harriet: "El mayor fallo del juego es no se ve muy bien en el modo de dos jugadores con la pantalla partida.

Abby: "Al principio no me gustaba mucho, pero a medida que le vas cogiendo el truquillo y vas mejorando te das cuenta que es un juego chulísimo."

Lo hemos conseguido, *Snowboard Kids 2* se ha convertido en todo un éxito. Hemos logrado convertirlos en Nintendomaníacos.

Ha llegado la hora de probar con las rarezas japonesas. Vamos a intentarlo con *PaRappa The Rapper* y su secuela Um Jammer Lammy (Sony, PlayStation). Estos dos juegos han sido considerados como juegos para niños por culpa de sus personajes enternecedores tipo dibujos animados, sus colores vivos y su concepto de juego repititivo al estilo del olvidado Simon Dice. Por otro lado puede que sólo se trate de un revival kitsch para infantes eternos, y que los niños de verdad nunca jugarían con semejantes juegos, prefiriendo los *beat ´em up*. Así que, ¿qué opinan ellos?

Fleur: "Está genial, deberían de haber más juegos así de divertidos y que te hagan reír."

Adam: "No acabo de cogerle el truco, no se entiende muy bien lo que hace cada tecla. Molaría más si la chica estuviera bailando en vez de tocando la guitarra".

Sam (cara de abatido): "He estado pulsando todas las teclas que me decían, pero aun así me ha dicho que lo hago fatal."

Abby: Lo mejor son los trozos que hay entre las canciones, son muy raros, pero están bien..."

James nos demuestra cuánto le gusta, imitando como baila Mr. Onion Head, mientras Harriet canta "kick, punch, you all remember", una y otra vez entre risitas a lo largo de la tarde. Me sabe mal por su madre, que seguramente tendrá que seguir aguantando los canturreos de Harriet el resto de la noche. Estáis avisados, cuidado con los efectos secundarios de Um Jammer Lammy.

En vista del jaleo montado en la sala, la mejor opción parece ser un poco de futbol con estilo con ISS Pro 98 (Konami, PlayStation). Pero resulta que aunque hay un par de camisetas del Manchester United en la habitación, el juego es recibido con indeferencia.

Adam: "Hombre, no está mal, pero es algo lento, Actua Soccer es mejor."

James: "No tiene demasiados equipos."

Aquí nos llevamos una sorpresa, pensábamos que como a todos los niños les gusta el fútbol, a todos les gustaría los videojuegos de fútbol. ¡Pues no! A lo mejor es por que ISS Pro 98 es demasiado sutil a primera vista, o igual es por los personajes. Pero puede ser que lo que les cautivara tanto de los otros juegos era el gran impacto visual. El único fan es Sam, que se lo está pasando bomba toreando a los de la defensa. "Éste es el juego más chulo, los pases son geniales."

Bueno, ya está, ya hemos probado todos los juegos, pero el avispado de James acaba de descubrir una copia infiltrada de GoldenEye, y se muere de ganas de meterse en el papel de James Bond. Desafortunadamente acabo de entrever al director del colegio entrando por la puerta, así que no me parece muy buena idea. Pero, por lo visto James tiene algo que decir al respecto.

James: "¡Eso no vale! Los juegos más chulos son los de sangre, sesos y muchas pistolas."

Osea que, ¿qué piensan los niños al no serles permitido jugar a según que juegos?. De hecho los afectados son ellos.

Sam: Uno de mis juegos favoritos es Grand Theft Auto, pero en verdad no me dejan jugar por que hay muchas palabrotas."

Harriet asiente totalmente de acuerdo: "Es un juego brutal pero no nos dejan jugar por que somos demasiado pequeños."

Abby: "Pasa lo mismo con los videos, yo no lo entiendo, ¿por qué Titanic era para mayores de 12 años? En esa peli no habían muchas palabrotas."

Las restricciones de edad sobre los videojuegos son a veces incomprensibles para los jugadores más mayores, así que, ¿por qué creen los niños que existen?

James: "Mi madre dice que no puedo jugar con juegos de acción."

Fleur, (imitando la voz de su madre): "Es una mala influencia."

Los juegos

Esto era lo que llevábamos en el zurrón.



Rival Schools
Alumnos contra profesores en un cómico beat'em up.



Snowboard Kids 2
Locura animada en la nieve.



Um Jammer Lammy
Las aventuras de una oveja y su guitarra.



ISS Pro 98
El mejor juego de fútbol de todos los tiempos.

■ **El éxtasis de la victoria.**

■ Um Jammer Lammy cala hondo en la conciencia de estas tiernas infantas.

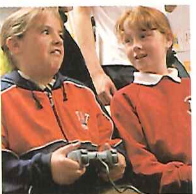
Nick: "Reconozco que hay juegos que son demasiado bestias para niños, pero no hay nada malo en Grand Theft Auto. Además, es muy divertido."
Sam: "Y por qué no hacen una versión de Grand Theft Auto para nosotros, podrían quitar las palabrotas y cualquier otra cosa que sea un poco demasiado fuerte."
Harriet: "Los juegos más chulos son siempre para adultos."
Fleur: "Hay juegos que son demasiado complicados para los niños y son muy frustrantes, esos sí que tendrían que ser para adultos."

Tendrías que ser muy retorcido para darle a un niño de unos ocho o nueve años Kingpin, pero como hemos podido comprobar, saben perfectamente que existen y dominan juegos como Grand Theft Auto.

De hecho, al igual que nosotros, sólo tienen ganas de probar cosas nuevas y cuando se enteran de que algunos juegos o películas no son aptas para ellos (a veces por culpa de detalles insignificantes), les resulta muy frustrante.

Aún así no hay que olvidarse del obstáculo más importante para los niños a la hora de poder acceder a los juegos: su precio elevado. Todo el mundo se lo piensa un par de veces, y un niño de 8 años se lo tiene que pensar dos veces antes de gastarse 10 pesetas en unas golosinas. Hace unos años la situación era distinta, se podía acceder a cualquier juego Spectrum por muy poco dinero, pero con los precios de ahora los jugadores más jóvenes han sido excluidos como consumidores potenciales.







"INCLUSO LOS JUEGOS A PRECIOS ESPECIALES SON DEMASIADO CAROS PARA NOSOTROS".

Mejor dicho, la decisión de comprar o no un juego ha pasado de sus manos a la de sus padres que no suelen estar al tanto de los juegos, pero sí son conscientes del elev,ado precio que conlleva la afición de sus hijos.
Adam: "Para que los padres de mi mejor amigo le compren un juego nuevo, primero tiene que acabar el anterior."

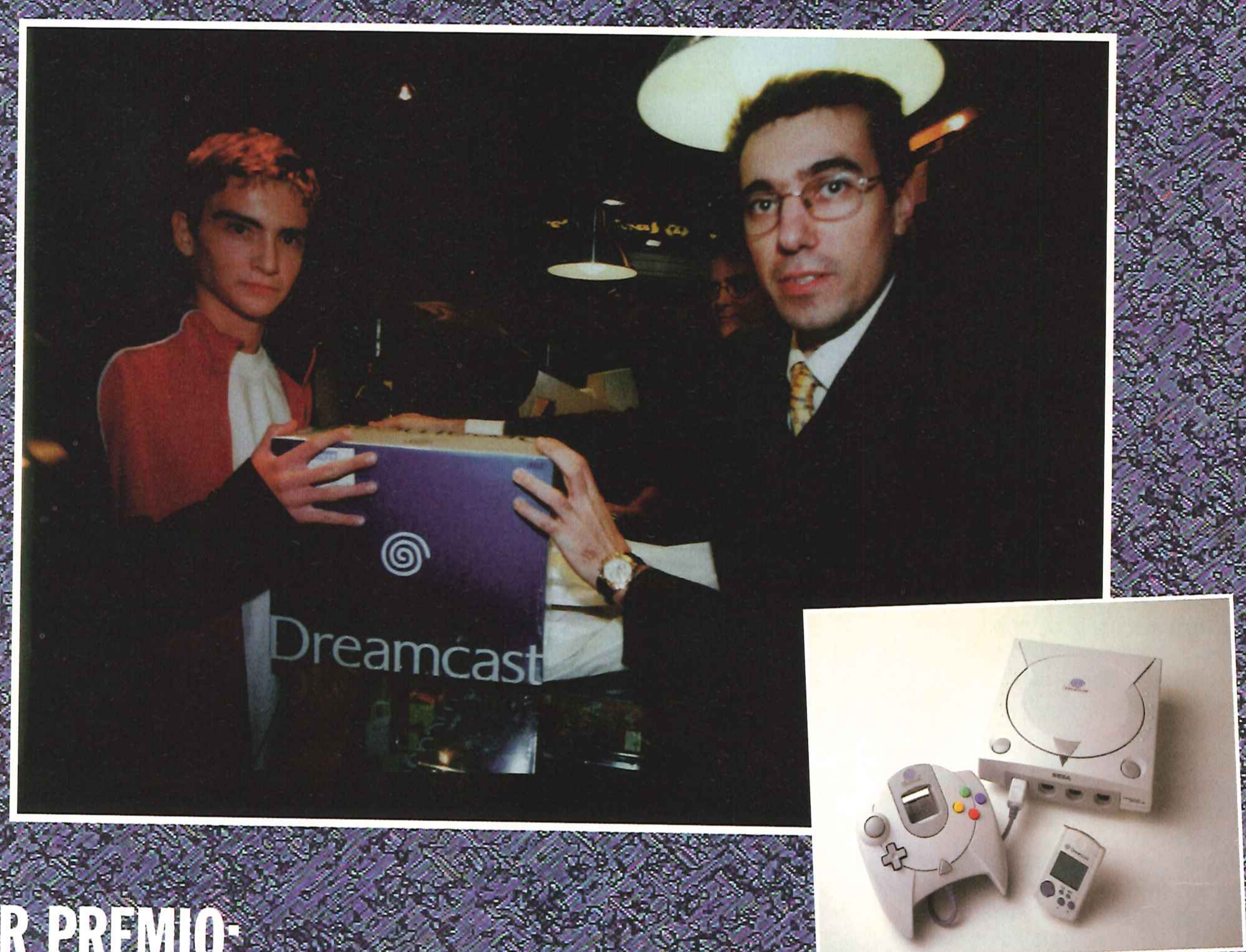
Resulta que la mayoría de ellos se encuentran en la misma situación.
Abby: "Todo es caro, hasta las revistas de PlayStation."
James: "Sí, pero por lo menos regalan juegos."

Suponemos que James está hablando de la revista Oficial UK PlayStation Magazine, que suele incluir demos de juegos gratis. Si no pueden comprar juegos, conseguir unos cuantos demos por cinco libras suele ser la única alternativa para ellos. La otra opción son los juegos que ya están en versión económfiica.
James: "Menos mal que se consiguen algunos juegos por veinte libras que son igual de buenos que los caros."
Abby: "No entiendo por que son tan caros los juegos, si fueran más baratos los comprarían más gente."
Sam: "Para nosotros incluso veinte libras es demasiado dinero."
También hay otra solución de la cual están todos más que enterados.
Nick: "Por ahí se pueden conseguir CD´s con un montón de juegos super baratos."
Harriet: "Sí, con que te pongan un chip en tu *PlayStation* ya los puedes conseguir."
Aquí va un aviso para la industria: Los niños no tienen ningún tipo de prejuicio moral al comprar versiones piratas de los juegos. Lo único que saben, es que los juegos son demasiado caros para ellos y que tienen que administrar su asignación. Así que los más pequeños han podido dar su opinión. Ahora sabemos que quieren juegos más baratos y más maduros. Quieren juegos repletos de color y diversión pero que sean fáciles de aprender y además quieren bailar como Chop Chop Master Onion. Ahora ya sabemos que los niños son listos, divertidos, guays, y con las ideas *claras.*

■ Agradecemos al Moorlands Junior School y a John Taylor su colaboración.

CONCURSO

SORTEAMOS UNA DREAMCAST ENTERITA Y CINCO COPIAS DE *SONIC ADVENTURE*.



PRIMER PREMIO:

- Una consola Dreamcast con su correspondiente pack multimedia.



SEGUNDO A SEXTO:

- Una copia original del juego de Sega *Sonic Adventure*.

DREAMCAST

NO POR NADA, SÓLO PORQUE YA HA EMPEZADO LA FIESTA DE LOS 128 BITS Y TÚ NO PODÍAS FALTAR EN LA LISTA DE INVITADOS. SÓLO TIENES QUE ESCRIBIRNOS ADJUNTANDO EL CUPÓN DE LA PÁGINA DE AL LADO Y LA RESPUESTA CORRECTA A ESTAS TRES PREGUNTAS:

1) ¿Qué tipo de animal es Sonic, la mascota de Sega?

2) ¿En qué consola de la compañía japonesa hizo su debut?

3) ¿Cómo se llama el zorro que le acompaña en la mayoría de sus aventuras?





- Puede participar cualquier lector que no tenga vinculación directa o indirecta con trabajadores o colaboradores de esta revista o de la compañía Sega España.
- Sólo se admitirá un cupón de respuesta por lector.
- No se ofrecerán premios en metálico alternativos.
- Las respuestas deben llegar a la redacción de TOP JUEGOS (Paseo San Gervasio 16-20 08022, Barcelona) antes del 1 de Enero del 2000. No se aceptarán reclamaciones por pérdidas de Correos.
- El sorteo se celebrará el día 10 de Enero.
- El nombre de los seis ganadores se publicará en el número 11 de Top Juegos.
- Los menores de edad sólo pueden participar con consentimiento expreso de sus padres o tutores legales.

CUPÓN DE RESPUESTA

1 ....

2 ....

3 ....

Nombre ....

Domicilio ....

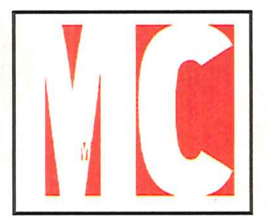
Población ....

Provincia .... **Código Postal** ....

País ....

Dirección de correo electrónico .... **Teléfono** ....

Enviar a: **Concurso Dreamcast**
Top Juegos
Pº San Gervasio, 16-20
08022 Barcelona



LLÉVATE GRATIS LA TARJETA DEL CLUB GLOBAL GAME

La cadena europea Global Game en colaboración con MC Ediciones quiere premiar a todos los lectores de: Playstation Magazine, Playstation Power, Playstation Max, PC Format, PC Juegos y Jugadores, Top Juegos, Playstation Lo Básico, PSM y Magazine 64 con su tarjeta exclusiva Global Game Club.

¿Quien?
Global Game España, la cadena de videojuegos en franquicia , están abriendo tiendas especializadas en todo el país. Ya cuenta con 11 establecimientos más otras tantas aperturas para los próximos meses.

¿Por qué?
Nosotros, MC Ediciones tenemos un acuerdo comercial con Global Game para dar a nuestros lectores la tarjeta con más ventajas del mercado de los videojuegos.

¿Cómo lo hago?
Recorta en cualquiera de nuestras revistas la mascota "saturnino", cuando tengas cinco (solo originales, no valen fotocopias) envíalas a Global Game España utilizando el cupón presente en esta misma página. También recibirán la tarjeta Global Game todos los nuevos abonados a la revista a partir del mes de Junio.
Una vez recibida la tarjeta tendrás que inscribirte en el Global Game Point más cercano. La tarjeta sólo será valida si está registrada en uno de sus establecimientos.

¿Para qué me sirve la tarjeta?

Pues.. para un mogollón de cosas:

Global Game Try & Buy (Pruebas y compras)
Los socios del club podrán probar todos los juegos en las estaciones de pruebas en pantalla gigante. Podrán asistir a todas las presentaciones de nuevos productos directamente en las tiendas.

Global Game Discount (Descuentos y ofertas)
Los poseedores de la tarjeta podrán comprar muchos productos con descuentos variables desde el 2 hasta el 15% sobre algunos productos de promoción.

Global Game Party (Fiestas)
Imagina un mundo de forofos de videojuegos, todos juntos delante de muchas pantallas y con buena música, esto es Global Game Party.

Global Game Contest (torneos)
Jugar para ganar algo. Jugar para competir en las finales nacionales. Desafías a tus amigotes en tus especialidades. ¿Eres un mago de Tekken?, ¿eres el rey de Fifa?, ¿eres un gran comandante de Comand & Conquer? ¡Demuéstraselo a todos! Y si eres de verdad un genio podrás estar en las finales europeas de Milán o Londres.

Nombre: ____________________

Apellidos: ____________________

Dirección: ____________________

Población: ____________________

Código postal: __________ Provincia: __________

Fecha de nacimiento: ____________________

Telefono: ____________________

Email: ____________________

¿Cual es tu revista favorita?

____

SATURNITO | SATURNITO | SATURNITO | SATURNITO | SATURNITO

Consigue cinco Saturnitos en tus revistas favoritas, pégalos en los espacios y envia éste cupón a:



PlayStation Magazine (Edición Oficial Española) · PlayStation Básico (Edición Oficial Española) · TOP JUEGOS · PARA PC Juegos y Jugadores











Las tiendas Global Game:

Global Game Point - Madrid 1	Calle José Abascal 16	Tel. 91.59.31.346
Global Game Point - Madrid 2	Calle Alcalá 395	Tel. 91.37.72.288
Global Game Point - Valencia 1	Calle Pizarro, 5 (Quart de Poblet)	Tel. 96.15.37.520
Global Game Store - Valencia 2	Centro Com. Gran Turia	Tel. 96.31.34.067
Global Game Point - Basauri	Plaza Arizgoiti, 9	Tel. 94.44.02.922
Global Game Point - Algeciras	Urb. Villa Palma - B7 - L1	Tel. 956.65.78.90
Global Game Point - Las Palmas 1	Alameda de Colón ,1	Tel. 928.38.29.77
Global Game Point - Albacete	C/ San Antonio nº20	Tel. 967 19 12 11
Global Game Point - Vitoria	Calle Basoa, 14bajo	Tel. 945.21.45.96
Global Game Point - Zaragoza	Calle Sta. Teresa, 7	Tel. 976.56.36.69
Global Game Point - Alzira	Calle Mayor Sta. Catalina 22	Tel. 96.24.55.107
Global Game Point - Madrid 3	Centro Comercial Alcalá Norte	Próxima apertura
Global Game Point - Tenerife	S.ta Cruz de Tenerife	Próxima apertura
Global Game Point - Orotava	C/ Alfonso Trujillo, edificio Temait-3, local nº12	
Global Game Point - Cartagena	Plaza Juan XXIII, Ed. Parque Central, local nº8	
Global Game Point - Valladolid	C/ La Merced nº4 (Junto Plza. Sta. Cruz)	

Para cualquier información sobre la tarjeta llama al: 96.373.94.71

AL DETALLE

MUCHO MÁS SOBRE TUS JUEGOS PREFERIDOS

Al detalle es nuestra respuesta a algo que tú sin duda intuías: un videojuego no se liquida con una review. Seguimos su proceso de gestación desde que no son más que un proyecto en la mente del guionista de turno, te avanzamos informaciones y análisis de todo el material que va llegando a nuestra redacción, un buen día comentamos para ti el producto final... Y después mandamos a nuestros expertos a entrevistar granjeros, músicos o profesionales del sadomaso para que sepas aún más. Mucho más. Todo lo que te mereces.

P32 WIPEOUT 3



■ ¿A qué se debe esa beatífica expresión? DJ Paul van Dyk, uno de los máximos gurús de la música electrónica, ha alcanzado el éxtasis. Easta vez, la fórmula es PSX más WE 3. Y el resultado, modernidad y diversión al cubo.

P34 SONIC ADVENTURE



■ Sonic ha vuelto, y aunque su boda relámpago con los 128 bits nos ha hecho muy felices, aún nos preguntamos hasta qué punto es realista. ¿Son azules los erizos? ¿Triplican la velocidad del guepardo? ¿Convertirían a un elefante en una montaña de gelatina rodándole por encima?



P36 SHADOWMAN



■ Setenta horas con un pie en este mundo y el otro en el Más Allá. Aunque no seas supersticioso, reconoce que un poco de ayuda extra nunca viene mal cuando te enfrentas al ejército de las tinieblas.





■ **AL DETALLE** **Wipeout 3. El DJ Paul Van Dyk intenta que no se le crucen los cables y prueba para nosotros el juego que lleva a la PSX a su penúltima frontera.**

WIPEOUT 3

Formato: **PlayStation** | Desarrollador: **Psygnosis** | Editor: **Sony** | Precio: **8.490 pesetas** | Disponible: **Sí** | Jugadores: **1-2** | ★★★★★



■ ¿Qué es grande, amarillo y tiene forma de plátano? ... esto, bueno... aquí tienes un pedazo.





¿DE QUÉ VA WIPEOUT?

■ En el primer Wipeout alguien insinuó que la rueda no era el más grande de los inventos del hombre y las naves se equiparon con motores de propulsión vertical. Con un diseño de lo más actual, a cargo de The Designers Republic, y una banda sonora por la que vale la pena deshacerse de todos esos recopilatorios veraniegos que ocupan demasiado espacio en tu habitación, Wipeout y sus secuelas han demostrado que son todo un fenómeno, aunque el primero no tuviera la opción de pantalla partida, un problemilla que se ha solventado en esta entrega. Puedes leer un análisis completo en la sección de Novedades PlayStation de este mismo número.

¿DESVERGONZADO Y JOVIAL?

Dj Paul Van Dyk: ¡A jugaaar!

Como manda la tradición, llegado el momento de ponerle música a un videojuego bastaba con contratar a alguien cuya máxima habilidad fuera saber tocar cuatro teclas en un órgano Casio de aquellos portátiles. Desde los tiempos del Spectrum, la música de los videojuegos ha sido siempre algo muy elemental.

Pero llegó *Wipeout*, con una banda sonora que llenó las pistas de todas las grandes discotecas. *Wipeout 3* sigue en la misma línea al ritmo de Underworld, Orbital, The Propellerheads, Sasha y el Dj Paul Van Dyk. Su contribución musical al mundo de los videojuegos es innegable, pero ¿qué saben de los videojuegos? Le hemos hecho una visita al Dj Paul Van Dyk, a ver qué nos dice.

¿Te van los videojuegos?
Bueno, no soy un fanático, como algunos que yo me sé, pero la respuesta es sí, me gustan los videojuegos. Tengo algunos de los de pilotar naves, que me gustan mucho. También tengo alguno para hacer música... y *Fluid*.

¿Y que opinas de Fluid?
Es un poco rarito –todavía no tengo ni idea de qué se supone que pinta el delfín ese. Me divierte eso de ir nadando por ahí. Me gusta la PlaySation. Es genial tener una en el estudio y hacer un paréntesis de vez en cuando para echar unas partiditas.

¿Cuándo eras más jovencito, te gustaban los videojuegos?
Mira, el problema es que yo crecí en la Alemania del Este y nunca tuve acceso a este tipo de tecnología. Teníamos juegos de mesa, esos con tablero y fichas, pero nunca pudimos jugar a *Space Invaders*.

Cuando compones música en tu estudio utilizas principalmente el ordenador. ¿Crees que afecta a tu creatividad?
Solamente utilizo el ordenador para grabar, como si fuera un grabador de cuatro pistas pero con un número de canales ilimitado para grabar sonidos. Lo que realmente importa es saber cómo vas a montar el tema antes de grabarlo. El ordenador es simplemente un instrumento que te ayuda a reunir tus ideas en un tema.

Antes solía trabajar con un Atari ST 1040, pero con el Mac que tengo ahora todo es mucho más fácil. Aunque debo reconocer que con el Atari se han hecho cosas muy creativas.

Si la tecnología es tan accesible debe ser más fácil hacer un disco cutre que uno bueno.
Muchos productores creen que con un par de tonterías ya tienen un disco hecho. Pero pienso que hemos llegado a un punto en el que las ideas son mucho más importantes que la tecnología de la que te puedas servir.

...Y TODAVÍA HAY MÁS

■ Paul está trabajando actualmente en su nuevo album, *Avenue of Stars*, que seguirá a *Vorsprung Dyk Technik*, su primera colección de remixes.
Por si te estabas preguntando cuáles son sus "top ten" de todos los tiempos, aquí tienes su lista: *Cyclone, A Place Called Bliss; B-Tribe, Nanita; BT Remixes; Ron Allen, Transcendental EP; Lil' Louis, French Kiss; Hanson + Nelson, Move in; Spooky, Little Bullet; Tilt, I Dream; CJ Bolland, Aquadrive; Wonka, The Traveller EP* y por último *BT, Embracing The Future.*

Al principio, los discjockeys sólo pinchaban discos de otros artistas, pero actualmente, muchos –entre ellos Sasha y tú– habéis empezado a editar vuestros propios discos. ¿Cómo es eso?
Un Dj sabe lo que la gente necesita, pero no necesariamente lo que a la gente le gusta, porque eso ya es una cuestión más personal. Sabiendo en cada momento lo que les pide el cuerpo cuando están en la pista, era lógico que acabásemos haciendo nuestros propios álbumes.

¿Y ahora haces tú los discos o solamente supervisas a quién está mezclando?
Muchos discjockeys prefieren quedarse en un segundo plano. Disponen de un programador, un productor y un ingeniero de sonido. Sólo tienen que decir "Utiliza este sonido, pon ahora este otro" y algo saldrá. Pero Sasha, John Digweed y yo preferimos aprovechar toda esta tecnología para hacer nosotros mismos la música, así entramos directamente en el terreno de la música *dance*.

¿Crees que ser Dj es como ser una estrella del pop?
¡Uf! Si fuera una estrella del pop tendría que aguantar sesiones fotográficas para revistas de quinceañeras y eso me agobiaría mucho.

LOS TRUCOS



Panorama para matar

■ A diferencia de la mayoría de juegos de carreras, en éste la vista trasera es la mejor. Así que harás bien ignorando la visión de cabina (fue un añadido de última hora y se nota).
■ Para lograr una salida rápida, mueve bruscamente la barra de aceleración desde la posición inicial a un ángulo de más o menos un cuarto. Dicho así suena muy complicado, pero te prometemos que funciona, y si no échale un vistazo a esta imagen.



EL RETO

Speed Devils

■ Después de haber jugado a *Wipeout 3* un buen rato, ya dominarás bastante bien la carrera Mega Mall, pero ¿cómo hasta qué punto? Elige uno de tus cuatro trineos básicos en la opción de juego más lenta y a ver si eres capaz de superar la marca de Top Juegos: 2 minutos y 30 segundos. ¿Y qué pasa con Hi-Fumy? Puedes conseguir 2 min 8 s en? Por cierto, ¿qué tal si acabas la carrera en el modo para dos jugadores con pantalla partida con un pad en cada mano?





■ **AL DETALLE:** Sonic Adventure. Tal vez para alcanzar la absoluta maestría en un videojuego necesitas identificarte con su protagonista. Si es así, no sufras, que te echamos un cable.

SONIC ADVENTURE

Formato: **Dreamcast** | Desarrollador: **Sega** | Editor: **Sega** | Precio: **8.990 pesetas** | Disponible: **Sí** | Jugadores: **1** | ★★★★★



■ ¿Zapatillas de deporte y vida salvaje? No es muy apropiado para un erizo.



■ ¿Un erizo y un zorro, amigos? ¿Estás de guasa?



■ Knuckles... ¿exactamente, qué animalejo es éste?

¿DE QUÉ VA SONIC ADVENTURE?

■ Pues va de un erizo, como no. Un erizo azul. Un erizo azul y un zorro con dos colas. Mira, lo mejor será que recuperes nuestro número de octubre y le eches un vistazo a nuestra review del juego. Este mes publicamos la verdadera historia de Sonic y la compañía que le hizo grande. No te las pierdas, valen la pena. De verdad.

UN ASUNTO ESPINOSO

Todo lo que siempre has querido saber sobre los erizos*.

***y no te atrevías a preguntar.**

Te parecerá extraño que un erizo azul haya cosechado tanta fama y popularidad como lo ha hecho Sonic, pero si tenemos en cuenta que entre sus coetáneos se encuentran un fontanero gordinflón y bajito y una aventurera cuyos senos desafían airosos la ley de la gravedad, ¿qué no es extraño?

Pero en realidad, ¿qué sabemos del mundo de los erizos? ¿Qué clase de erizo es Sonic? ¿Y por qué se pasa todo el juego, *Sonic Adventure*, tratando de escapar con su amiguita la ardilla? En Top Juegos queremos acabar con todos los mitos que rodean a los erizos, y para contestar a estas preguntas y resolver cualquier duda que tengas acerca de los congéneres de Espinete, nos hemos ido hasta una granja de erizos para hablar con especialistas del tema.

Sonic es azul, pero ¿de qué color son realmente los erizos?
Normalmente son grisáceos. Al nacer son de color rosado y al cabo de una semana y media se vuelven de un color entre marrón y gris. Uno de cada 50 es de color café con leche, pero no hay erizos azules.

Al más puro estilo de los dibujos animados, Sonic lleva zapatillas deportivas de color rojo y ni una prenda más. ¿Pueden los erizos mantenerse erguidos sobre las patas traseras?
Las patas delanteras son más fuertes que las traseras, ten en cuenta que las usan para cavar. Probablemente un erizo no utilizaría zapatillas deportivas, aunque si así fuera, quizás se las pondría en las patas delanteras.

Sonic apareció por primera vez 1990, en la Megadrive, o sea que debe tener unos diez años ya. ¿Cuántos años puede vivir un erizo?
Unos cuatro años –siempre que no les atropellen antes. Los erizos tardan cinco meses en alcanzar la edad adulta. Considerando que Sonic no era ningún cachorrito en 1990, deduzco que técnicamente puede morir de viejo en cualquier momento.

El mejor amigo de Sonic es Tails, un zorro. Su novia Amy tiene el aspecto de una ardilla... ¿Se llevan bien estos animales en la realidad?
Un zorro podría matar a una cría de erizo o a un erizo de los pequeños.

■ Sobretodo, nada de leche de vaca. Les da retortijones.

Por otro lado, es poco probable que una ardilla y un erizo se lleven bien. Quizás el animal con el que se lo pasaría mejor sería un gato. Que alguien le diga a Sonic que la relación con la ardilla no tiene futuro.

Sonic elimina a sus enemigos rodándoles por encima. ¿Cómo se defiende un erizo?
Enroscándose como una bola. Un erizo nunca atacaría a otro animal. Si tropiezan con un nido a ras de suelo puede ser que se coman los huevos o incluso alguna cría, aunque su dieta se compone básicamente de lombrices, babosas y caracoles.

Sonic es uno de los personajes más rápidos del mundo de los videojuegos. ¿Son rápidos los erizos?
Sí, son muy veloces, casi tanto como los conejos. Cuando buscan lombrices son más lentos y cautos, pero si se ven en necesidad de huir, corren como locos.

Sonic es japonés. ¿Hay erizos en Japón?
Quizá sí. Existen variedades muy peculiares en algunas partes del planeta. Algunos, por su aspecto, recuerdan más a las ratas que a lo que entendemos por erizo. Otros son larguiruchos y delgados. Sonic debe pertenecer a una de esas variedades raras.

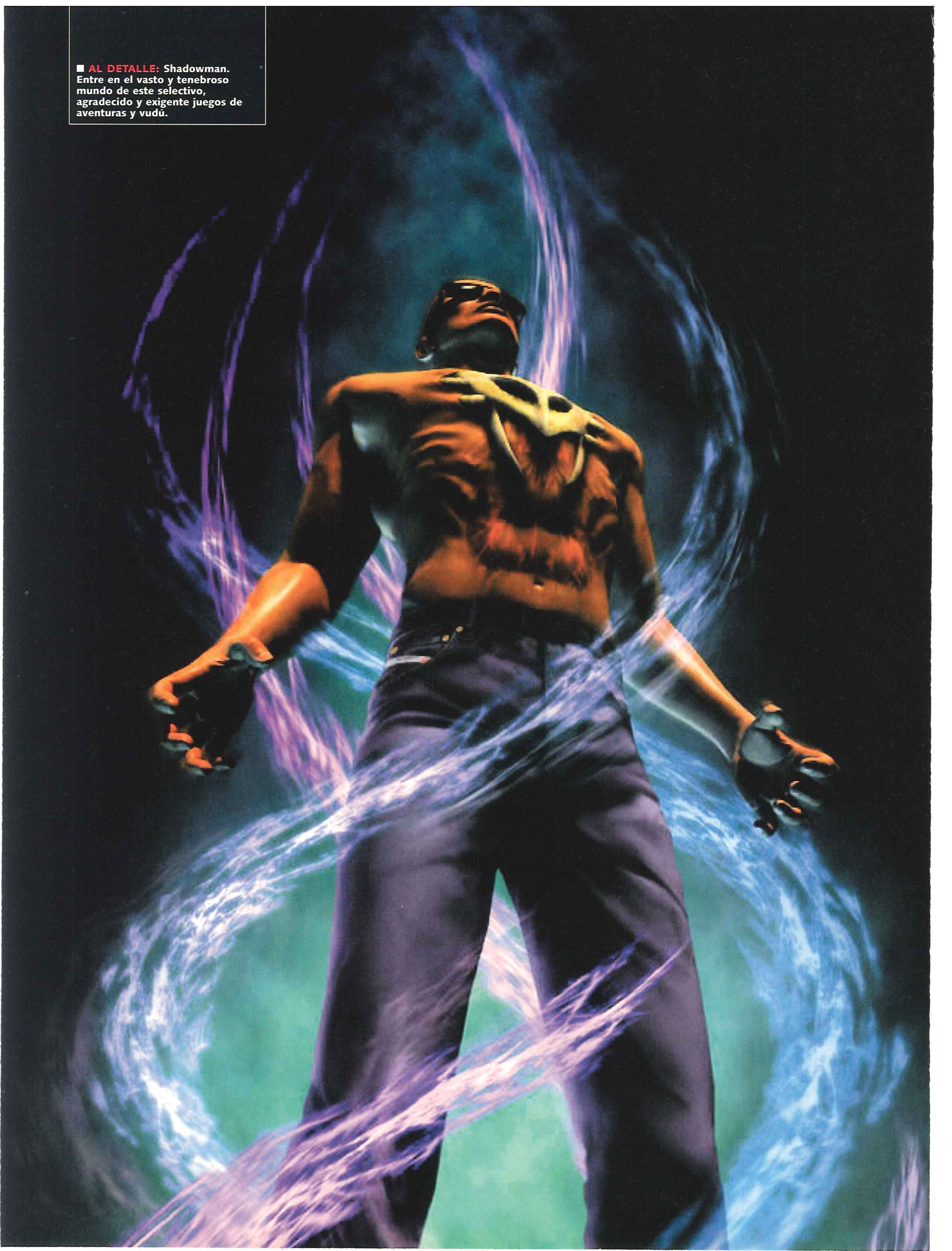
Sonic acaba de hacer su reaparición triunfal, pero ¿no debería estar hibernando en esta época?
Los erizos hibernan desde finales de octubre hasta principios de abril. Sonic causará sensación estas Navidades pero los erizos que quieran seguir sus pasos deberán esperar hasta primavera.

PROTEJAMOS A ESPINETE

■ Los erizos son animales nocturnos. Si te encuentras uno por la noche, déjalo tranquilo. Si lo ves de día, es muy probable que tenga algún problema. Sugerimos que te pongas unos guantes y lo recojas, para examinarle por si estuviera herido. Si no hay nada que te llame la atención, déjalo cerca de un arbusto y si cuando cae el día empieza a buscar comida, será que está bien. Si no, llévalo a un veterinario.

En el caso que encuentres una cría, estáte atento por si su madre está cerca. Si ésta no aparece, tendrás que recoger al pobre animalito y cuidarle unos días. No alimentes a los erizos con migas de pan y leche. Son carnívoros, así que lo mejor será que les des comida para gatos. Para beber, sólo agua. Las crías necesitan leche de cabra. La leche de vaca les sienta muy mal.

Sólo en Inglaterra, un país con una gran población de erizos, mueren cada año unos 280.000 ejemplares. La mayoría perecen en las carreteras, atropellados, aunque algunos desaparecen debido a destrucciones accidentales de sus nidos.

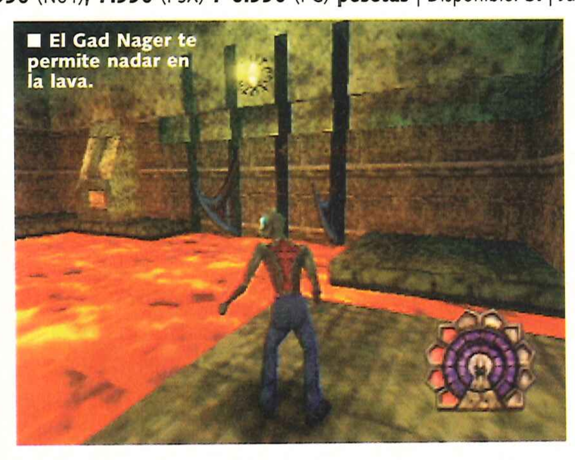


■ AL DETALLE: Shadowman. Entre en el vasto y tenebroso mundo de este selectivo, agradecido y exigente juegos de aventuras y vudú.

SHADOWMAN

Pormato: N64, PC, PlayStation | Desarrollador: Acclaim | Editor: Acclaim | Precio: 10.990 (N64), 7.990 (PSX) 7 6.990 (PC) pesetas | Disponible: Sí | Jugadores: 1 | ★★★★★


■ Tendrás que liberar 120 Dark Souls para finalizar el juego.


■ El Gad Nager te permite nadar en la lava.


■ Entra en las profundidades del reino de Deadside.

¡QUÉ DEMONIOS!

S*hadowman* es enorme, casi colosal. Y duro de pelar. Por él deambulan, entre ríos de lava, sacerdotisas vudú de voz ronca, zombies a los que la cabeza les explota, perros rabiosos y alter egos con cara de malas pulgas. Es el juego que la N64 estaba esperando. Debido a su envergadura, necesitas unas 70 horas para completarlo... por eso hemos decidido echarte una mano.

Házte con la primera Dark Soul

■ Habla con Jaunty, la serpiente irlandesa con sombrero de copa, y te abrirá las gigantescas Marrow Gates para que puedas entrar en las profundidades del reino delos muertos. Encamínate hacia la izquierda y llegarás a un arco de hueso, en el exterior de la caverna donde encontrarás la primera puerta Shadow.

■ Quédate de pie en frente del pedestal y presiona Izquierda-C para abrir la puerta que hay en él. Delante de ti, en la zona iluminada está La Profecía, que explica detalles del argumento y algunos secretos que te serán muy útiles.

■ Camina por el saliente y salta por encima del hoyo para llegar al Govi que hay delante de la puerta. Dispárale con tu pistola Shadow_y liberarás a la primera Dark Soul (deberás liberar 120 para finalizar el juego). Tu contador aumentará y podrás abrir la puerta secreta_del otro lado de la sala.

Consigue el Gad Nager

■ En el Templo de la Sangre, presiona los botones que hay al lado de las estatuas para que éstas bajen un poco, después trepa por las rocas para poder acceder al pasaje que hay detrás.

■ Baja por los escalones y cruza la lava de un salto para después accionar los dos botones de las paredes. Vuelve por donde viniste, da un salto, sube los escalones y trepa por el saliente de la pared de la izquierda.

■ En la sala hay muchas trampas, así que ten cuidado con dónde pones los pies. Deja el péndulo atrás de un salto, pasando por delante de las piedras que se mueven, y pasa corriendo las estatuas deslizantes para entrar en la siguiente sala. Trepa por el saliente dejando atrás las cuchillas de la pared que queda a tu derecha.

■ Baja por el pasillo (pasarás por delante de un espectro dormido) y presiona el botón para lanzar una soga. Vuelve corriendo, por la puerta que cruzaste.

■ Haz rotar la cámara para poder pasar las cuchillas. En la sala siguiente, salta sobre las brasas y corre esquivando las cuchillas para hacerte con la Dark Soul.

■ Date la vuelta para localizar el pequeño túnel que se extiende por debajo de las estatuas. Avanza por él y acciona los cinco botones para que baje el contenedor, luego métete dentro para apoderarte del Gad Nager, que te permitirá nadar entre la lava (y también acceder a enormes áreas secretas.)

...Y TODAVÍA HAY MÁS

■ ¿Sabías que *Shadowman* sólo es la primera parte de una trilogía? Tal y como lo oyes, muy al estilo *Star Wars*, el director creativo Guy Miller nos ha confesado que Mike LeRoi y su alter ego Shadowman están listos para una segunda y una tercera entrega en un futuro próximo. Miller dice que la historia es demasiado densa como para condensarla toda en una sola entrega y que el equipo de Acclaim-Teesside ya se ha puesto manos a la obra con la secuela. Espérala para la Dolphin.



¿DE QUÉ VA SHADOWMAN?

■ *Shadowman* es lo mejor que le ha pasado a la N64 en mucho tiempo. Es *Resident Evil*, es *Zelda*, es *Tomb Raider*, es una novela de Thomas Harris, un guión de Hollywood con una interpretación que merece más de un Óscar y 70 horas de acción trepidante y frenética.

Juega a *Shadowman* y entrarás en un oscuro e inquietante mundo poblado por asesinos en serie, zombis, peleas carcelarias, un violador (espera y verás), energúmenos callejeros, lava, templos y un manicomio. Un mundo tan extenso que es imposible de resumir en tan poco espacio. Sólo ten en cuenta que si *Zelda* marcó un hito en la N64, *Shadowman* va a ser el punto álgido de la trayectoria de esta máquina. Si tienes siete mil pesetas ve a comprarlo ya, y si no las tienes... lo sentimos por ti, chaval.

EL RETO

Que no te toque ni un pelo



■ Aquí tienes un reto: Cuando te encuentres cara a cara con el barrigudo Milton Pike, veterano del Vietnam, en la prisión de Tejas, él intentará acorralarte. De todos modos, tú puedes hacer que la situación se convierta en una versión oscura de *Metal Gear Solid*, saliendo por piernas hasta la grada superior del edificio de la prisión y escondiéndote de él. ¿Que dónde está el reto? En que le caces utilizando armamento vudú secreto y aprovechando los numerosos pasadizos y celdas que tiene la prisión. Al más puro estilo ninja.

LOS TRUCOS

Ese vudú





■ Aunque seas capaz de enfrentarte a los cinco asesinos en serie mientras juegas como Mike LeRoi y te atrevas a luchar contra ellos, tus armas del Liveside son insignificantes y no les harán ni un rasguño (¡malditos no-vivos!). Así que necesitas encontrar la manera de hacerte con el alter ego de Mike, Shadowman, y traértelo de Deadside_a Liveside para que pueda utilizar sus armas de vudú.

■ ¡Ah, que quieres saber como se hace!...Bueno, primero debes encontrar los tres fragmentos de L'Eclipser, que deberás entregar a la sacerdotisa reggae-vudú Nettie. Ella hundirá L'Eclipser (que no es otra cosa que una daga vudú con joyas incrustadas) en tu pecho, convirtiendo el día en noche y ofreciéndole a Shadowman el acceso seguro a Liveside –y a los cinco asesinos. Extraño juego, en el que para ganar ahí que morir.

Dreamcast: ¿espiral o tornado?

Comprar o no comprar, he aquí la cuestión. ¿Seguirás el ejemplo de los que ya se han decidido a invertir 39.900 pesetas en una Dreamcast o prefieres esperar a la llegada de la PS 2, la Dolphin o cualquier otra consola que aceche en el horizonte?

El pasado jueves 14 de Octubre empezó en Europa la era de los 128 bits. La Dreamcast ha dejado de ser un producto al alcance de aquellos que compraban consolas y juegos japoneses de importación. Ahora ya lleva un mes entre nosotros, y le ha llegado la hora de pasar el primer examen.

La Dreamcast no sólo ofrece unos gráficos a la altura de los mejores PC, también proporciona acceso gratuito a Internet y viene acompañada por una oferta inicial de software sin precedentes (por calidad y cantidad) en la historia de las consolas. Además, sólo en la Dreamcast y en las recreativas podrás jugar a maravillas como *Power Stone*, *Sega Rally 2* o *Sonic Adventure*, algo que ya de por sí justifica la compra del polígono blanco de Sega.

Pero Top Juegos no es un boletín comercial. No estamos aquí para contarte las excelencias de una máquina sobre la que puedes formarte una opinión por ti mismo, sino para aportar el máximo de información posible. Por eso publicamos este completo dossier, la culminación del seguimiento que nuestra revista viene haciendo de la Dreamcast desde su primer número, cuando la nueva princesa del reino de las consolas acababa de editarse en Japón.



16 páginas con todo lo que sabemos sobre la Dreamcast

¿Qué hay ahí dentro?

Tu bolsillo está vacío pero tienes en casa un nuevo juguete... La pregunta es cómo diablos funciona el bicho. A ver si ahora vas a perder toda la tarde del domingo intentando averiguarlo. Menos mal que nos tienes a nosotros.

El día D fue el pasado 14 de octubre. ¿Hiciste cola en unos grandes almacenes para comprar la Dreamcast? Nosotros también. Estupendo, le has pagado cuarenta billetes a la cajera de la sonrisa de dentífrico y sales de la tienda tan contento con çun paquete bajo el brazo. Acabas de invertir en uno de los sistemas de juego más avanzados del mundo: una videoconsola de alta tecnología con más silicona por centímetro cuadrado que una play-mate de playa californiana.

Pero llegas a casa, abres la caja y te sientes perdido. ¿Qué tiene que ver con los otros sistemas que todavía reposan bajo tu televisor? ¿Estás a tiempo de salvar el día? Quizás estaría bien que sigas leyendo...

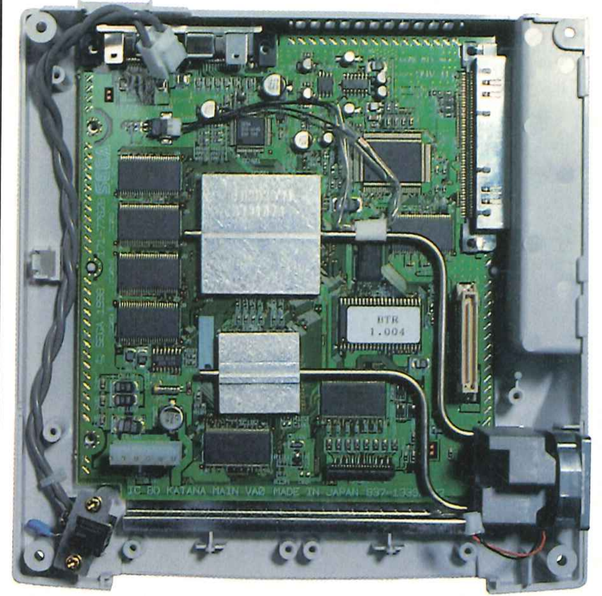
1 La Sega Dreamcast

Bueno, por lo pronto parece un cruce entre la Playstation y la N64. No es la máquina con el diseño más inspirado que hayamos visto aquí en Top Juegos. La unidad es exactamente del mismo color que la máquina japonesa –un tono entre gris oscuro y crema– pero, misteriosamente, la espiral que en un principio debía ser naranja es ahora de color azul. Quizás es una manera de relacionarla con la marca Sega y, a la vez, darle un aspecto más "maculino" (ya sabes, rosita para las nenas; azul para los nenes).

Su diseño no es nada del otro mundo, pero no hay duda de que tienes una buena máquina entre manos, con dos kilos de parafernalia tecnológica (echa un vistazo a "En el interior"). La tapa se levanta, lenta y suave, dejando a la vista los dos botones mágicos que hacen que la máquina funcione–"Open" y "Power". Los resets sólo pueden hacerse vía joypad o levantando la tapa, lo que es un poco raro. De todos modos, la mejora más notable en comparación con otras consolas de Sega es el haber incluido cuatro puertos de entrada.

En el interior

Aquí está lo que realmente importa... o eso dicen.



■ Top Juegos no te recomienda que destripes a tu nueva máquina el primer día, más que nada porque no podrías recomponerla de nuevo. Si la abrieras, encontrarías un tablero lleno de chips ultra rápidos –cosas como un CPU de 200 MHz, un chip de gráficos diseñado en exclusiva por NEC (sí, el que al parecer mueve 3.000.000 de polígonos por segundo), y 26MB de RAM– todos combinados para hacer de éste el sistema de juegos más potente del planeta. De hecho, es tan potente que incluso utiliza un sistema de refrigeración hidráulico para evitar problemas de sobrecalentamiento. ¡Oye, que es verdad, que no nos lo hemos inventado!

7 Un cable extensible RF

Mira si serán considerados estos chicos de Sega que han tenido en cuenta aquellos televisores que son, prácticamente, piezas de museo. El cable extensible RF se conecta al enchufe de la antena de tu televisor.



2 Un módem de 33K

Hay que aplaudir a Sega por haber incluido un módem de serie en la consola. Aunque es una pena que no asumieran el coste de uno de 56K. ¿Por qué? Pues porque no pasará mucho tiempo antes de que te empieces a tirar de los pelos y a gritar "¿Pero qué está pasando?". Bienve-nido al maravilloso mundo de las conexiones a Inter-net, donde el tiempo se de-tiene –y más aún si tienes un módem de los lentos.

3 Un pad de control

Tiene un parecido sorprendente con aquel control pad casi maldito del Jaguar de Atari, pero por lo demás, está muy bien diseñado. El pad de la Dreamcast es muy ligero –hasta que conectas una unidad de vibración y una unidad VM en los dos puertos de expasión. Estas dos ranuras pueden utilizarse también para conectar dos VMU e intercambiar datos entre dos unidades.

El pad analógico es la gran atracción de este nuevo controlador. Te da mucha más capacidad de control que un crosspad estándar de "on/off" debido a la gran variedad de movimientos que ofrece (por ejemplo, Sonic puede andar o correr a ritmos diferentes). También se ha incluido un crosspad tradicional , aunque su diseño, anguloso y duro, no hace justicia a aquel que había en el joypad de la Saturn. Pero no vamos a hablar de eso ahora. En conjunto, el pad de la Dreamcast no es tan versátil como el de la N64, el rey de todos los pads, pero con esos botones laterales y una forma tan ergonómica, cumple de sobras.



4 Demo o Dream On Volumen 1

¡Alabado sea Sega! Han incluido un demo genial que contiene versiones jugables y vídeos. Aquí tienes una lista para que vayas abriendo boca:

Jugables
■ *Ready 2 Rumble* ■ *Trickstyle* ■ *Incoming* ■ *Toy Commander* ■ *Monaco GP Racing Simulation 2*

Películas
■ *Sonic Adventure* ■ *Virtua Fighter 3tb* ■ *Red Dog* ■ *Snow Surfers* ■ *Powerstone* ■ *UEFA Striker* ■ *Tokyo Highway Battle* ■ *Sega Rally 2*

5 Software de navegación

Introdúcelo en la bandeja de tu Dreamcast y un nuevo mundo se abrirá ante tus ojos: acceso ilimitado a Internet con tarifas de llamada local, cinco direcciones de e-mail gratuitas y por supuesto, acceso al Dreamcast Arena –el servicio *on line* de Sega donde se celebrarán torneos de *Sega Rally 2* para ocho jugadores. Aunque esto no se activará hasta abril del año 2000, que lo sepas.



6 A power lead

Estaba claro que este cable tenían que incluirlo. Es un cable standard de 220/240 voltios que también se usa para los aparatos de vídeo.

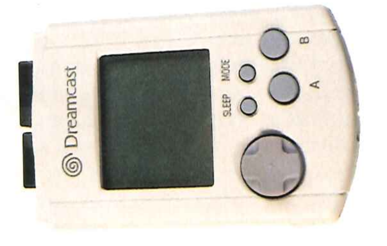
Más madera

La guía completa de los periféricos la encontrarás en la página 46, pero aquí te presentamos algunos de los esenciales, en los que creemos que vale la pena invertir.



Controlador extra

■ Precio: **4.990 pesetas**
■ La máquina incluye un pad normal, pero necesitarás uno extra si quieres sacarle todo el partido posible a los juegos con modalidad para dos jugadores como *Sega Rally* y *Soul Calibur*. Pronto estarán disponibles títulos para cuatro jugadores (*Toy Commander, por ejemplo)que harán indispensable este aparatejo en las reuniones de amiguetes las noches del fin de semana.*



Unidad de MV (Memoria Visual)

■ Precio: **4.990 pesetas**
■ Una Dreamcast sin una unidad MV sería como jugar a tenis sin raqueta (o sin pantalones cortos). Tiene el aspecto de una especie de Tamagotchi portátil, se conecta al joypad de la la Dreamcast y sirve para guardar juegos. También podrás cargar en ella minijuegos y recuerda que una vez conectada al joypad, la pantallita de la unidad se divide en dos.

Los Juegos que vienen

La línea de lanzamientos de Dreamcast supera todo lo que se haya visto hasta ahora en una consola. Pero aún hay más...

Vayamos a lo básico. Aunque el acceso a Internet y las comunidades on-line representa un paso adelante cargado de nuevas emociones, las consolas siguen manteniéndose o vienen a menos por la calidad de su software. Quien disponga de juegos adecuados, puede contar con el éxito. Y Sega está presentando auténticas maravillas en la Dreamcast.

El lanzamiento de la Dreamcast japonesa estaba preñado de malos augurios para Sega. El atroz *Godzilla*, el incomprensible *July*, el curioso y punto *Pen Pen* y *Virtua Fighter 3tb* causaron una migración en masa a la PlayStation. Pero desde entonces, Japón ha conocido los exquisitos placeres de *Sonic Adventure*, *Sega Rally 2* y *Sega Bass Fighting*, todos los cuales ya han llegado aquí. Sega no se ha contentado con convencer a Namco y Capcom para que desarrollen para ellos, también han conseguido exclusivas como *Soul Calibur*, *Power Stone* y *Resident Evil: Code Veronica*.

Entre lo mejor de lo mejor se encuentran ofertas británicas como *Trickstyle*, de Criterion, y *Metropolis Street Racer*, de Bizarre Creations. Sega está dispuesta a seguir explotando sus clásicos más emblemáticos con el lanzamiento de *Jurassic Park: The Lost World* en Dreamcast. Y ahora que el Sonic Team de Yuji Naka está a punto de anunciar cuatro nuevos juegos además de *Nights 2*, pronto habrá montañas de títulos excepcionales en los estantes.



■ ¡No te quedes en la cuneta! Incorpórate a Sega Rally 2. Pronto podrás tomar parte en partidas para varios jugadores en Intenet.

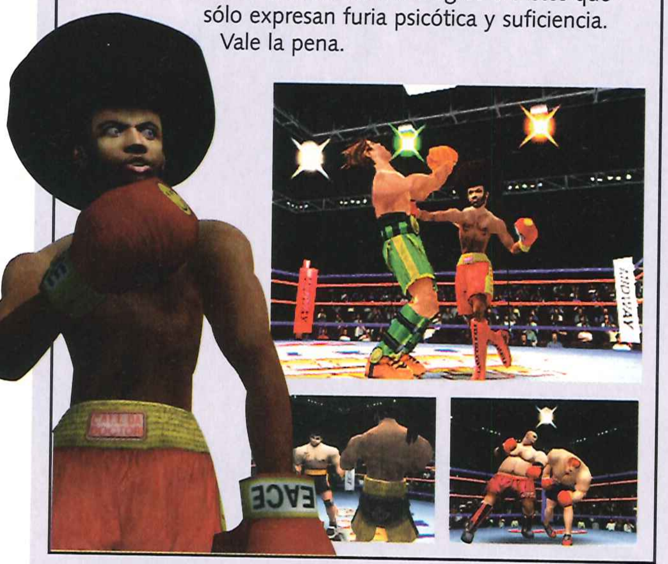
Ya disponibles

Al principio fueron diez, pero después de que Sega se viese obligada a posponer el lanzamiento, la línea se ha ampliado hasta comprender algunos títulos más. ¡Qué suerte tenéis!

Ready to Rumble

■ Análisis en lel próximo número

■ Midway se abre paso a guantazos hasta la Dreamcast, con un juego que revoluciona el sencillo arte de arrearse mamporros. *Ready* ofrece más diversión y calidad que la mayoría de *beat'em ups*, sin necesidad de recurrir a armas, hechizos ni ridículas cominaciones de patadas y piruetas de gimnasta. Esto se debe, en parte, a su hilarante repertorio de luchadores, desde un muchacho enclenque peinado al estilo afro a un gigantesco gorila de la Europa del Este. Cada uno de ellos cuenta con sus propios movimientos, técnicas e imagen, y superan claramente a los habituales rostros alegres o tristes que sólo expresan furia psicótica y suficiencia. Vale la pena.





Pen Pen

■ Análisis en la sección de Novedades

■ Éste era uno de los mejores juegos japoneses para Dreamcast que salieron al principio, pero nos temíamos que este disparate psicodélico con carreras de animales incluidas no llegaría hasta aquí. Nos equivocamos: Infogrames lo ha pillado, apostando tal vez por la universalidad del sentido del humor. Ahora puedes reencarnarte en un pingüino azul o un hipopótamo rosa tatuado con florecillas. Puedes ganarte el título a base de aleteos, brazadas o patochadas.



Sonic Adventure
■ **Analizado en el número de octubre de Top Juegos**
Un juego atractivo y acelerado con el icono de Sega.

Sega Rally 2
■ **Analizado en el número de octubre**
Otra vez puedes morder el polvo con tu máquina favorita.

Virtua Fighter 3tb
■ **Analizado en el número de octubre**
Un bonito *beat'em up* y verdadero arcade.

Power Stone
■ **Analizado en el número de septiembre**
Capcom le ha dado la vuelta al género de lucha. Literalmente.

TrickStyle
■ **Analizado en el número de octubre**
Bellas acrobacias futuristas con patines voladores.

Speed Devils
■ **Análisis en el próximo número**
Disparatada comedia de conducción y apuestas.

Incoming
■ **Analizado en el número de octubre**
Para que te abras paso por atmósferas alienígenas.

Millenium Soldier: Expendable
■ **Análisis en el próximo número**
Shoot'em up de visión cenital con todo el encanto de lo antiguo.

Racing Simulation: Monaco Grand Prix
■ **Análisis en el próximo número**
Simulador de carreras ultrarrealista para aspirantes a campeón de Fórmula 1.

Blue Stinger
■ **Analizado en el número de octubre**
Aventuras con visión objetiva ambientadas en una isla misteriosa.

Dynamite Cop 2
■ **Análisis en la sección de Novedades**
Un entretenido arcade con escenas de lucha en la cocina de un barco.

Mortal Kombat Gold
■ **Análisis en el próximo número**
Un *beat'em up* clásico y sangriento. ¡Acaba con él!

Tokyo Highway Challenge
Rouge, una de las grandes estrellas de la Dreamcast

Análisis en el próximo número
Carreras en un coche robado, a la luz del crepúsculo, por la capital de Japón.





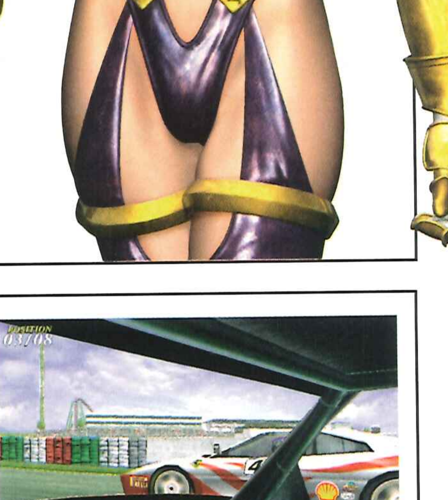
■ **Rouge, una de las grandes estrellas de la Dreamcast**

Y los demás

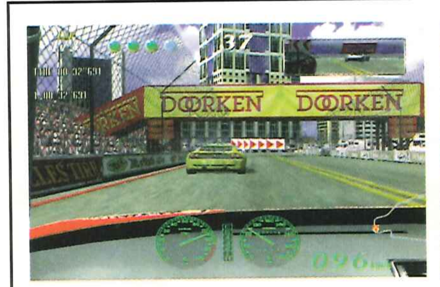
Aunque no formen parte de la línea de lanzamientos, estos títulos son fantásticos.

Soul Calibur

■ *Soul Calibur*, huésped casi fijo de la consola desde que nos llegó procedente de Japón, relega a todos los demás *beat'em ups* al reino de lo torpe y caduco (y entre éstos se incluye Virtua Fighter 3tb). Gráficos asombrosos, personajes animados con excelente detallismo, explosiones de color cada vez que se oye el lenguaje de las armas... Soul Calibur se hará un sitio en tu corazón desde antes de que empieces a jugar, desde el momento en que descubras que es el juego más fluido, ágil y polifacético al que hayas aplicado tu pulgar encallecido. Si quieres caer definitivamente en la tentación, échale un vistazo a nuestra Lanzadera de este mes.



■ **Ivy hace trizas a todos los demás.**



Ferrari F355 Challenge

■ Tan pronto como apareció este exitoso arcade, se rumoreó que también habría un lanzamiento para la Dreamcast. Dada la relación entre la arquitectura para máquinas Naomi de Sega y la estructura interna de la Dreamcast, sólo una empresa de ineptos dejaría pasar la oportunidad de trasladar a la consola todos los juegos para arcade, y la aparición de Ferrari F355 Challenge en la Dreamcast se confirmó en seguida.

Ferrari ha estado trabajando en estrecha colaboración con el equipo Sega AM2 de Yu Suzuki para crear un juego de carreras casi perfecto. La versión para recreativa se ha ganado muchos aplausos, no sólo por la elegancia de su diseño, sino por su mágico equilibrio entre jugabilidad y realismo. Si la arcade ya tiene arcade opciones de reajuste y afinamiento de los automóviles, es evidente que podéis esperar aún mucho más en esta versión para Dreamcast. Parece que, finalmente, Grand Turismo 2 ha encontrado un rival serio.



Los Juegos que vienen?





UEFA Striker

■ Pocos nos discutirían que la Dreamcast necesita un juego de fútbol, igual que las plantas necesitan la luz del sol y Morientes necesita a Raúl. Ahora que cualquier juego basado en un equipo júnior afiliado a la FIFA se sitúa en lo más alto de las listas y dispara las ventas del hardware PlayStation, el fútbol se ha convertido en el medio ideal para atraer al público más inconstante. Si no existieran FIFA, ISS ni WLS, Dreamcast no confiaría en el lanzamiento de UEFA Striker de Rage. Aunque en principio se trate de una actualización de la insatisfactoria serie Striker de la misma compañía, se ha puesto empeño en la realización de un juego ágil y realista del que la Dreamcast pueda enorgullecerse. Por lo que respecta a los gráficos, basta comparar UEFA Striker Dreamcast con la versión para PlayStation que se ha editado simultáneamente. No hay punto de comparación. Una de las virtudes de este juego es su rapidez. La simplicidad de los controles es excelente. UEFA Striker tiene todas las cualidades de un juego de fútbol moderno, pero sólo el tiempo nos dirá si tiene suficiente fuerza como para seguir ahí cuando termine la temporada.

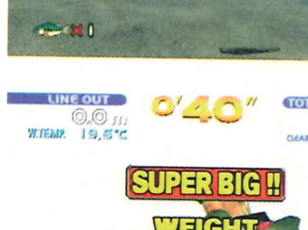
Sega Bass Fishing

■ Sí, incluso un pasatiempo mortalmente aburrido en la vida real puede servir como base para un brillante videojuego. Sega Bass Fishing (título que sustituye al que se había previsto originalmente: Get Bass) os ahorra la asquerosa cajita de gusanos y el estúpido tedio de la verdadera pesca, y convierte ese deporte en un hilarante paraíso acuático. "¡Pescado!", grita el comentarista cada vez que atrapáis un voluminoso pez al extremo del sedal. Un placer simple, sí, pero también uno de los más satisfactorios del panorama actual de los videojuegos. Si queréis jugar bien, tendréis que invertir en un Fishing Controller para la caña de pescar. Ojo, no se editará en España, los gamers avezados deberán conseguirlo de importación.

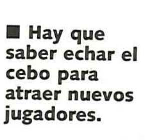
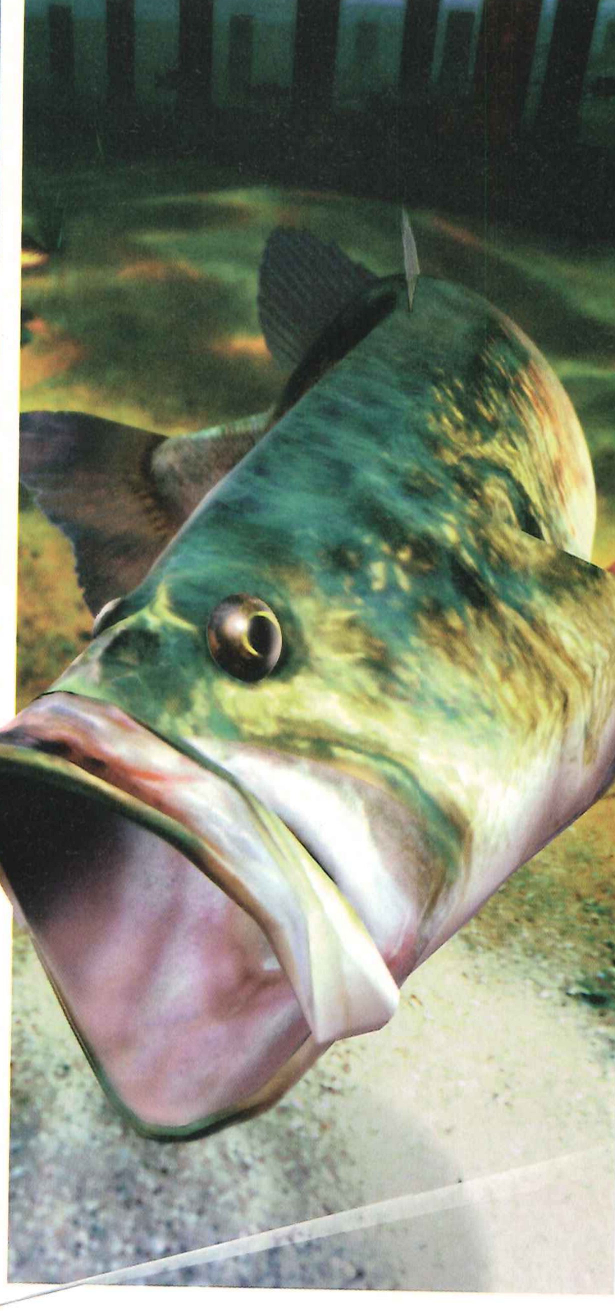










■ **Hay que saber echar el cebo para atraer nuevos jugadores.**

House Of The Dead 2

■ Sin duda, la principal tentación con que se encuentran los visitantes casuales de las salas de máquinas de juego es la de agarrar una de esas armas de plástico y empezar a disparar. Probablemente se trate de House of the Dead 2, la versión no inteligente de Resident Evil. Ni molestos puzzles, ni correr, ni esconderse; tan sólo la simple destrucción de los malvados zombis y unas pocas criaturas enfermas de apariencia perruna que vomitan ectoplasma. La versión para Dreamcast exige la compra de una Lightgun. Una vez la tengas en la mano, podrás purificar la pantalla de detritus no muertos.





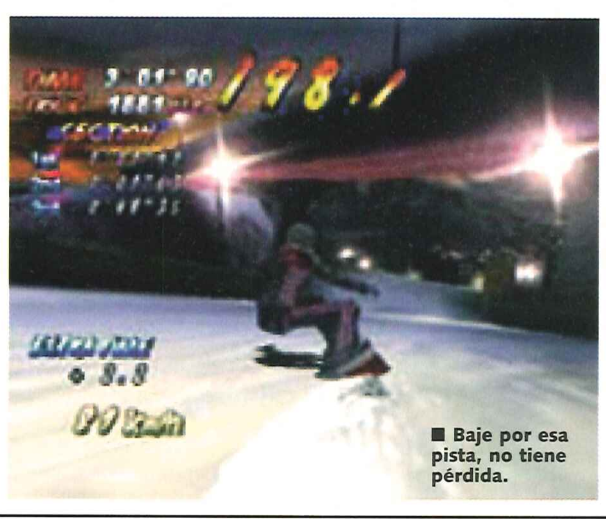
■ Si se mueve, mátalo... de nuevo.

Snow Surfers

■ En lo esencial, Snow Surfers es una versión de Cool Boarders para la Dreamcast, pero con un nuevo nombre, a causa de circunstancias demasiado complejas como para explicarlas aquí (bueno, vale, las explicamos: Snow Surfers ha sido desarrollado por UEP Systems, los mismos que crearon el Cool Boarders original para la PlayStation; pero éstos habían vendido el nombre original a Sony y 989 Studios). Reconoceréis el estilo de diseño y de juego, pero, de todos modos, Snow Surfers supera a todos los simuladores anteriores en su género, y el repertorio de pistas es más extenso e imaginativo. Ha llegado el momento de batir records.







■ Baje por esa pista, no tiene pérdida.



■ Shenmue, el arma secreta de Sega.

Shenmue

■ El más enigmático de los juegos que tienen que aparecer en la Dreamcast. Tan enigmático, que nadie sabe con certeza de qué trata. Shenmue, una especie de condensado de las muchas ideas aún no realizadas que surgen de la cabeza de Yu Suzuki (Virtua Fighter, Ferrari 355 Challenge), consiste en un paseo repleto de aventuras, que combina elementos de acción y RPG con curiosos minijuegos y secuencias de combate. El propio Suzuki ha inventado un nuevo y altisonante término de argot, FREE (Full Reactive Eyes Entertainment, Entretenimiento para ojos con plena capacidad de reacción) en un intento por subrayar el carácter ambicioso del proyecto. El soberbio detalle de los gráficos, que subraya la brillante estilización de la vestimenta de los personajes, en la línea de comienzos de los ochenta (un período cuya moda es injustamente subestimada por el mundo de los videojuegos), y las promesas de que se podrá jugar a dardos y tomar parte en peleas de taberna nos han intrigado aún más. Esto podría ser el videojuego más importante de toda la historia, o también una mera distracción, un alivio frente a la predecible avalancha de juegos de lucha, carreras y deporte que tomará por asalto la Dreamcast durante el período navideño.

¿Qué más puedes necesitar?

Si quieres teclear, necesitas un teclado. Si quieres disparar, necesitas una pistola. Doctores tiene la Iglesia y periféricos tiene la Dreamcast.



1 Dreamcast Keyboard
■ **Sega**
■ **4.990 pesetas**
Mandar correo electrónico con un joypad puede convertirse en una tarea difícil y frustrante. El teclado te hará la vida más fácil.



2 Dreamcast Gun
■ **Sega**
■ **Sólo puede adquirirse con el juego** *House Of The Dead 2* a un precio conjunto de 13.990 pesetas.
Jugar a *House of the Dead 2* sin este accesorio puede resultar algo difícil. Por ahora, sólo es compatible con el citado juego, pero se espera la llegada de *Jurassic Park: The Lost World*. Con puerto de expansión para conectarle la unidad VM o el Vibration Pack.

No es una pieza de ciberdiseño ni un croissant metálico de color fucsia, pero funciona.



3 Vibration Pack
■ **Sega**
■ **3.990 pesetas.**
Si quieres sentir toda la excitación de los 128 bits en la palma de la mano, éste, definitivamente, es tu accesorio. Se conecta a los puertos de expansión del mando de control.



Vale, parece un inocente mouse de PC nueva generación, pero si te decimos que cvibra es porque vibra.

4 Arcade Stick
■ **Sega**
■ **8.990 pesetas.**
Sega tiene pensado retrasar un poco la concesión de licencias de periféricos para Dreamcast a otras compañías, así que de momento nos quedaremos sin una oferta de sticks para todos los gustos. Este al menos es sobrio y fiable, incorpora un puerto de expansión para la VM y se perfila como muy recomendable para jugar a *beat'em ups*.



5 Race Controller
■ **Sega**
■ **10.990 pesetas.**
Con control digital y analógico. Equilibrado y funcional, servirá para potenciar el realismo de juegos de conducción como *Sega Rally 2* o *Monaco Grand Prix*.

VM: la más modesta de las consolas portátiles pero el más imprescindible de los accesorios.

6 Visual Memory (VM)
■ **Sega**
■ **4.990 pesetas.**
Una sabia combinación de portátil y tarjeta de memoria. Incorpora una pantalla de cristal líquido.



¿Qué más puede hacer?

La aparición de la Dreamcast relegará al pasado las consolas "sólo para juegos". Te explicamos el porqué...







■ No hemos podido reproducir ninguna imagen de la página europea... aquí tenéis la norteamericana.

Sega puede enorgullecerse de su decisión de habilitar la Dreamcast para el juego en Internet. Ésta es la primera consola para juegos dotada de esta capacidad. Y tal vez constituya la primera posibilidad de jugar en línea sin tener que sufrir a los chalados del ordenador ni comprar caros PC. Ni encontrar tíos con barba. De hecho, en Top Juegos hemos quedado tan gratamente impresionados que seguramente invitaríamos a los muchachos de Sega si se pasaran por el bar de al lado de la redacción en día de cobro.

Un problema de redes fue la razón oficialmente esgrimida por Sega para explicar las tres semanas de retraso en la aparición de la consola. La conexión a Internet es tal vez lo que más les ha quitado el sueño en los meses previos al lanzamiento europeo, pero ahora ya es una realidad. Te explicamos cómo funciona.

Primeros pasos

Dentro de la caja de Dreamcast encontrarás un CD con el título DreamKey. Una vez hayas conectado a la línea telefónica el módem incorporado a la Dreamcast (dentro del paquete se incluye el cable adecuado) y encendido la máquina, comunicarás automáticamente con el número de un proveedor local de servicio de Internet, donde tendrás que inscribirte como miembro. Entonces, recibirás una contraseña que te servirá para acceder a la página web oficial de la Dreamcast, llamado Dream Arena, que se puede guardar dentro de una unidad VM (en el caso de que tengas una) para conectarte en adelante con mayor rapidez.

¿Qué ofrece este servicio?

Dream Arena va a ser el nirvana de los fans de la Dreamcast. No comporta gastos adicionales, salvo la conexión misma, de acuerdo con las tarifas de llamada local. De entrada, puedes contar con el acceso ilimitado a Internet, correo electrónico gratuito, chats, tablones de noticias y compras mediante la Red (no, nada de falsas garrafas de jerez para decorar el piso; puedes comprar juegos y accesorios). También encontrarás listas de puntuaciones, ligas, competiciones, así como la oportunidad de bajar juegos para la unidad mini VM (como por ejemplo los de *Sonic Adventure*).

■ (Abajo) ¡Es un módem! (Arriba) La web japonesa.

¿Y no se puede jugar en la Red?

Por ahora, no. Parece que Sega aún no está a punto, y corre el inquietante rumor de que no lo estará durante seis meses; tal vez en el próximo abril. Pero se ha prometido el establecimiento de un servidor dedicado a los juegos en el que se librarán torneos para varios jugadores con juegos como *Sega Rally 2*, *Street Fighter Alpha 3* y *Baldur's Gate*. A nosotros se nos hace la boca agua cuando pensamos en la posibilidad de participar en competiciones de *Sega Rally 2* para ocho jugadores, pero el problema es que, por culpa del retraso inicial, los juegos que se lancen ahora no serán compatibles con el servicio de red cuando éste empiece a funcionar. Probablemente, algunos títulos volverán a aparecer, actualizados, cuando entre en funcionamiento el servicio *on line*.

¿Y también correo electrónico gratuito?

Sí. El formato de la dirección será: (nombre del ¿Colonización cultural anglosajona? Tal vez.

¿Pero todo esto no puede ser bastante inútil si no se dispone de un teclado?

Bueno, quizá sí. Por eso te ofrecen la posibilidad de comprarlo por un precio recomendado de 4.990 pesetas. Si no puedes pagarlo, tampoco sufras: Sega ha diseñado un *browser* adaptado con un teclado en pantalla. Los botones del controlador activarán los botones de avance y retroceso, y también habrá otros trucos para evitar frustraciones.

DREAMCAST PUEDE SER LA PRIMERA OPORTUNIDAD DE JUGAR ON LINE SIN TENER QUE SOPORTAR A LOS PIRADOS DEL PC.

Un poco de historia?

Esta es la historia de un poderoso rey que descuidó su trono y, cuando quiso recuperarlo, lo encontró ocupado. A partir de entonces se esforzó en volver a ser el que era.

Es curioso comprobar que una compañía tan genuinamente japonesa como Sega tiene sus orígenes en Estados Unidos con la American Service Games Company, una empresa que se dedicaba a enviar máquinas de pinball a las bases americanas en Japón.

David Rosen era un americano tipo, un hombre de gran ambición y con la determinación de hacerse a sí mismo. Y no tardó mucho (bueno, once años) en desarrollar sus propias máquinas. Además, decidió abreviar el nombre de su compañía y convertirla así en SEGA, un detalle que todos hemos agradecido.

El tiempo pasó, y poco más. En 1966, Periscope, floja máquina, pero gran éxito y luego la venta de SEGA a Gulf&Western. Pero no es hasta 1983 que la empresa saca el primer juego en laser disc (*Sega Astron Belt*) y la primera consola (sólo en Japón), la NSG-1000, la cual, con un nombre más apropiado para un lavaplatos, estaba destinada a fracasar.

El Master System

1987 fue el inicio del esplendor de SEGA. Cambiaron su sistema de nomenclatura para hardware y así el Master System nacía. Era un momento en el que Nintendo tenía prácticamente el monopolio (y con él los mejores desarrolladores), y SEGA tuvo que confiarlo todo a sus desarrolladores para producir juegos. Así nacían AM1, 2 y 3. Con un amplio catálogo de arcade, SEGA pronto se convirtió en un serio competidor para Nintendo. Los Estados Unidos eran el objetivo a conquistar, pero con Nintendo anunciando que uno de cada tres hogares americanos poseían un sistema NES, las posibilidades de dominación eran más bien escasas. Pero todo cambió cuando SEGA se sacó un as de la manga.



■ Champiñones de plástico a 30.000

■ Mega CD: el periférico más desafortunado de la historia

La Mega Drive

Sólo un par de años después de la salida al mercado del Master System, SEGA anunciaba que una nueva máquina de 16 bits estaba ya esperando en el almacén. Con la sana intención de hundir a Nintendo, esta máquina sería más poderosa que cualquier otra en el mercado y estaría apoyada no sólo por las divisiones AM de SEGA, sino que también contaría con apoyo de terceras partes. Nintendo tardó mucho en responder, y creyendo que a su NES de 8 bits aún le quedaba mucha vida no sacó su consola de 16 bits hasta 1991. Y esta errónea decisión fue el comienzo del fin de su dominación en el mundo de los videojuegos.

Como explica el director de marketing de SEGA, Mark Hartley: "La Mega Drive fue el producto adecuado en el momento adecuado. Una gran campaña de marketing y una gran variedad en software... ¡ah! Y también estaba ese erizo azul". Y es que, aunque los últimos acontecimientos hayan hecho que más de uno lo olvide, hubo un momento en el que ese erizo fue muy famoso y en el que los eslogans de la compañía eran brillantes. Pronto la lista de desarrolladores asociados a Mega Drive creció y ya era imposible que la máquina no fuese un éxito. En menos que pincha un erizo más de tres millones de hogares sólo en el Reino Unido ya tenían una.

"Dreamcast es el salto cualitativo que todos estábamos esperando."

Ay, no contaba con esto

Lo que siguió a tan dorada época fue un catálogo de desastres que iban a dañar seriamente la reputación de SEGA. Un adaptador de CD (el Mega CD) se sacó a la venta en el 93 a un precio desorbitado (unas 50.000 ptas.) que, aparte de añadir un Mode 7 (como la SNES) y FMV, poco hizo por la salud de la Mega Drive. A este desastre siguió la incursión de SEGA en el mundo de las consolas portátiles con la Game Gear, tal vez sea el producto menos publicitado y más ignorado de la historia de los videojuegos. La verdad es que el aparato tenía una buena variedad de juegos, pero sucumbió con estrépito ante la Game Boy de Nintendo.

Para acabar la serie de desastres llegó la 32X, un 32 bits de ampliación



■ PlayStation destrozó a la Saturn

para la Mega Drive. Sin fuerza y sin apoyo publicitario ni siquiera por parte de la propia compañía, esto acabó de hundir la imagen de SEGA.

De mal en peor

Había llegado la hora del retorno. SEGA planeó su reconquista con una consola de 32 bits que iba a ser la bomba y que iba a ser la competencia directa a la nueva creación de Sony. Llegó la Saturn.

Desafortunadamente, las cosas iban de mal en peor, ya que cuando las especificaciones técnicas de la PlayStation (originalmente llamada PSX) se dieron a conocer, la luz de aarma se encendió en las oficinas de SEGA al darse cuenta de que su producto no tenía nada que hacer ante la obra de Sony. Decidieron añadir un segundo procesador y otro extra para gráficos, pero aquello ya no lo arreglaba nadie. De hecho, complicaron tanto el sistema que hasta el mánager de la compañía admitió que sólo uno de cada cien programadores podría aprovechar al cien por cien el potencial de la consola.

"Puedes tener los mejores juegos del mundo", afirma Hartley, "puedes tener también la mejor consola, pero a menos que los pongas los dos juntos y emprendas una buena campaña de marketing y produzcas una notable variedad de software creada por diferentes desarrolladores, no triunfarás". Obviamente, SEGA no hizo esto y lo pagó muy caro.

Una nueva esperanza

Llegó la hora de SEGA. Tenían que aprender de sus propios errores si querían tener la posibilidad de erosionar el dominio de Sony. Tras tres años de desarrollo y varios cambios de nombre, la Dreamcast salió el mercado en Japón el 20 de noviembre.

■ Sonic: ¿volverá a ser la mascota de moda.

Los juegos ofrecidos en le lanzamiento eran un paso adelante en relación a los que acompañaban a la Saturn y no había ninguna duda sobre el poder de la máquina. Nunca los juegos habían tenido una imagen tan cuidada. También se anunciaban futuros lanzamientos –incluyendo el *Bio Hazard: Codename Veronica*, de Capcom- y, tras contratos de esponsorización millonarios (Arsenal FC, Saint Etienne, Sky TV), SEGA volvía a convertirse en un nombre a tener en cuenta.

Mark Hartley es muy optimista con respecto al futuro de la consola: "Dreamcast es el avance tecnológico que todo el mundo estaba esperando. Es 15 veces más potente que algunas de las consolas que están actualmente en el mercado. Por primera vez en la historia de este tipo de aparatos, Dreamcast ofrece conexión a Internet, e-mail y juegos on-line. Y lo más importante, está aquí ahora y vale menos de 40.000 pesetas".

¿Y qué pasa con la PlayStation 2. Ahí va Hartley de nuevo. "Enséñame una PS2 con un juego de nuevo desarrollo y te diré si estoy preocupado".

Palabras valientes, pero SEGA sí que debe preocuparse. De cualquier modo, la compañía parece llevar el jersey amarillo en estos momentos. Pero cuidado, es más difícil mantenerse que llegar.

■ Dreamcast: la gran esperanza blanca de Sega

¡Casi 100 juegos!

Catorce ahora, unos veinticinco más antes de Navidades y alrededor de sesenta más con fechas de aparición aún por confirmar pero que muy posiblemente estarán disponibles en menos de un año.

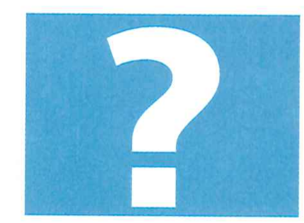
Definitivamente, Sega ha hecho los deberes y ha sabido rodearse de muy buenas compañías. Independientemente de cómo funcione la consola, los que la compréis ahora podéis estar seguros de que no van a faltaros juegos.



Aerowings
■ **Crave**
■ **Antes de Navidad**
Un juego de simulación incruenta, auténtica lección de danza contemporánea por los aires.



Air Force Delta
■ **Konami**
■ **Principios del 2000**
Aventura y simulación militar aérea al estilo de *Ace Combat*.



Alone In The Dark 4
■ **Infogrames**
■ **Primavera 2000**
El cuarto capítulo de este clásico del terror psicológico cubrirá cviajará del PC a la Dreamcast.



Arcatera
■ **UbiSoft**
■ **Principios del 2000**
Aventura medieval que incorpora viajes por el tiempo.



Armada
■ **Metro 3D**
■ **Sin fecha**
Blaster de exploración espacial con un buen modo coperativo para cuatro jugadores.



Baldur's Gate
■ **Sega**
■ **Primavera del 2000**
Conversión del sesudo y popular RPG de Bioware.



Billares
■ **Virgin**
■ **Antes de Navidad**
El mejor simulador de billar americano del mundo entero. Bebida y apuestas.



Blue Stinger
■ **Proein**
■ **Disponible**
Aventura y acción iconoclasta a lo *Resident Evil*.



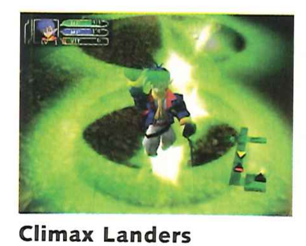
Buggy Heat
■ **Sega**
■ **Antes de Navidad**
Un estupendo juego de carreras *off the road* con coches de enormes neumáticos.



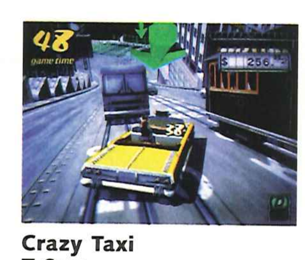
Carrier
■ **Jaleco**
Otra pesadilla estilo *Res* situada en una nave espacial averiada.



Castlevania: Resurrection
■ **Konami**
Primavera del 2000
Más terror, y una más que probable mejora con respecto a la versión de la N6.



Climax Landers
■ **Sega**
■ **Sin fecha**
Etéreo PG que hará las delicias de los fans de *Final Fantasy*.



Crazy Taxi
■ **Sega**
■ **Sin fecha**
Un *Driver* de dibujos animados con pasajeros en vez de contrabando.



Dark Angel
■ **Metro 3D**
Sin fecha
Un intrigante RPG de acción donde luchas contra el contagio de una enfermedad.



D2
■ **Sega**
■ **Sin fecha**
Una larga aventura en la que se combinan la puntería y el terror.



Dead Or Alive 2
■ **Tecmo**
■ **Sin fecha**
Un *beat'em up* que puede rivalizar con *Soul Calibur* por lo que respecta a los gráficos.



Deep Fighter
■ **UbiSoft**
■ **Diciembre**
Un *shoot'em up* submarino titulado (je je je) *The Tsunami Offensive* (*La ofensiva maremoto*).



Draconus: Cult Of The Wyrm
■ **Crave**
■ **Sin fecha**
Fantasía heroica... espadas, hechizos y nombres algo ridículos.



Dynamite Cop 2
■ **Sega**
■ **Disponible**
Divertidas peleas estilo Arcade. En un barco.



Ecco The Dolphin
■ **Sega**
■ **Sin fecha**
Puedes cambiar de ritmo con esta tranquila y pacífica aventura subacuática.



Eternal Arkadia
■ **Sega**
■ **Sin fecha**
Un RPG de tema renacentista, conocido en otro tiempo como (ja ja ja) *Project Ares*.





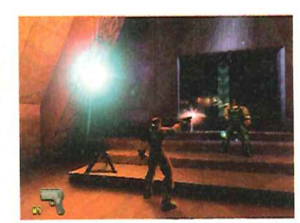
Evolution
■ UbiSoft
■ Principios del 2000
Un RPG encantador, en la robusta tradición japonesa de *Final Fantasy* y otros.



F-1 World Grand Prix
■ Seaga
■ Antes de Navidad
El mismísimo simulador de carreras de la N64 está llegando a la Dreamcast.



Ferrari 355
■ Sega
■ Sin confirmar
Un soberbio y elegante simulador de carreras, llegado directamente desde la Arcade.



Fighting Force 2
■ Proein
■ Sin confirmar
La secuela de aquellos tiroteos ha llegado a la PlayStation y se encamina hacia la Dreamcast.



Floigan Brothers
■ Sega
■ Sin fecha
Un curioso plataformas de dibujos animados que presenta a dos hermanos que trafican con baratijas.



Frame Gride
■ Sega
■ Sin fecha
Puedes construir robots colosales para que luchen entre sí. Gran éxito en Japón.



Furballs
■ Acclaim
■ Sin fecha
Un plataformas de animales graciosos, con reminiscencias de *Banjo Kazooie*.



Galleon
■ Interplay
■ Sin fecha
Historias de piratas por el creador de *Tomb Raider*. Procedente del PC.



Giant Gram
■ Sega
■ Sin fecha
Procedente del juego para Arcade, con los de *Virtua Fighters* como artistas invitados.



Heroes Of Might & Magic 3
■ UbiSoft
■ Primavera del 2000
Otro juego procedente del PC. Esta vez, un éxito de la estrategia medieval.



Hidden & Dangerous
■ Proein
■ Sin fecha
Y otro juego procedente del PC. Pero en este caso le damos la bienvenida a la versión para consola.



House Of The Dead 2
■ Sega
■ Disponible
Frenético *shoot'em up*, Lightgun en mano, en una mansión atestada de pútridos zombis.



Hydro Thunder
■ Midway
■ Disponible
Una versión sencilla y divertida de las carreras fuera borda que tuvieron tanto éxito en las salas de máquinas de juego.



Incoming
■ Sega
■ Disponible
Versión del juego del *shoot'em up* impactante pero reiterativo para PC.



Jump Runner
■ Glass Ghost
■ Sin fecha
Aventuras en un futuro sin ley. Algo así como un *Grand Theft Auto* ambientado en el espacio.



Jurassic Park: The Lost World
■ Sega
■ Sin fecha
Un fabuloso *shoot'em up* con Lightgun para máquina Arcade llega a la Dreamcast.



King Of Fighters: Dream Match 99
■ Sega
■ Sin fecha
Un popular beat'em up japonés, posiblemente compatible con Neo Geo.



Max Payne
■ Proein
■ Sin fecha
Un shoot'em up de serie negra y gráficos impresionantes que llegará a la vez a la Dreamcast y al PC.



Marvel Vs Capcom
■ Virgin
■ Disponible
El culto del beat'em up en 2D se mantiene en la era de los 128 bits.



Metropolis Street Racer
■ Sega
■ Antes de Navidad
Un encantador juego de carreras producido por unos desarrolladores británicos con imaginación.



Midnight GT
■ Rage
■ Sin fecha
Otro juego de carreras estupendo procedente del PC. Pero, ¿seguirá el camino apropiado?



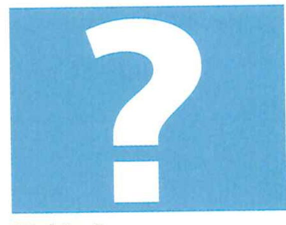
Millennium Soldiers: Expendable
■ Infogrames
■ Disponible
Puedes leer la reseña de este shoot'em up estilo retro en la página 82.



MDK2
■ Virgin
■ Principios del 2000
Un extraño shoot'em up de aventuras en el que puedes encarnar a un marine, un profesor o un chucho.



Mortal Kombat Gold
■ Midway
■ Disponible
Ejemplar moribundo de beat'em up tosco y pasado de moda.



Nights 2
■ Sega
■ Sin fecha
Un juego clásico de acción, de Yuji Naka y sus amigos, que ahora revive. Excelente.

¡Casi 100 juegos!



Outcast
■ Infogrames
■ Sin fecha
Una aventura innovadora procedente del PC.



Pen Pen
■ Infogrames
■ Disponible
Un juego de carreras encantador, con animales graciosos, acaba de llegar sobre alas y patitas a nuestro continente.



Plasma Sword
■ Virgin
■ Principios del 2000
¡Otro prometedor beat'em up de Capcom... esta vez con espadas!



Power Smash: Sega Professional Tennis
■ Sega
■ Sin fecha
Tenis realista, al estilo de los juegos de 2K.



Power Stone
■ Proein
■ Disponible
Genial entre los juegos de pelea en 3D. Originalidad extrema.



Psychic Force 2012
■ Acclain
■ Antes de Navidad
Luchas futuristas en un cubo de cristal suspendido.



Racing Simulation: Monaco Grand Prix 2
■ UbiSoft
■ Disponible
Una elegante reelaboración de este meticuloso simulador de Fórmula 1.



Rayman 2
■ UbiSoft
■ Principios del 2000
Secuela de un popular plataformas infantil con un héroe con el pelo en forma de plato de spaghetti.



Ready 2 Rumble Boxing
■ Infogrames
■ Disponible
Brillante comedia pugilística con un buen repertorio de extraños boxeadores.



Rainbow Six
■ Proein
■ Sin fecha
Otra conexión directa PC-Dreamcast ha hecho posible el traslado de este simulador militar inspirado en la obra de Tom Clancy.



Red Dog
■ Sega
■ Antes de Navidad
Juegos de carros blindados con peculiar sentido del humor.



Renegade Racing
■ Virgin
■ Primavera del 2000
Carrera de trineos en la línea de Speed Freaks o Mario Kart.



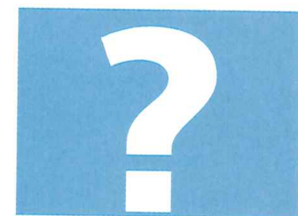
Resident Evil: Code Veronica
■ Proein
■ Sin fecha
La serie Res tendrá un título exclusivo para Dreamcast.



Resident Evil 2
■ Virgin
■ Principios del 2000
La señorita Verónica vendrá acompañada por una conversión de este clásico de la PSX.



Roadsters
■ Spaco
■ Sin fecha
Carreras estilo arcade con una golosa opción de apuestas.



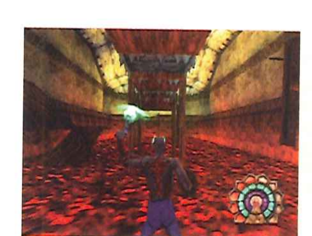
Ronaldo V-Football
■ Infogrames
■ Primavera del 2000
Los grandes nombres de la simulación futbolística aún no van a aterrizar en la Dreamcast, así que Infogrames tiene una buena oportunidad.



San Francisco Rush 2049
■ Infogrames
■ Sin fecha
De momento triunfa en los salones recreativos, pero esta reedición de un éxito Atari pronto será convertida a consola.




Sega Rally 2
■ Sega ■ Sega
■ Launch
El racer Arcade por excelencia ahora en pantalla privada.



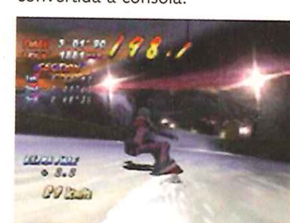
Shadowman
■ Acclaim
■ Antes de Navidad
Ningún sistema está a salvo de los conjuros de Mike LeRoi.



Shenmue
■ Sega
■ Sin fecha
Hermosa epopeya a cargo del extraño cerebro de Yu Suzuki.



Slave Zero
■ Infogrames
■ Sin fecha
El futuro de la robótica según Infogrames.



Snow Surfers
■ Sega
■ Disponible
En su día fue Cool Boarders y ahora es el simulador deportivo más cafre de laDreamcast.



Sonic Adventure
■ Sega
■ Disponible
Sonic ha vuelto. Poco queda por decir que no te hayamos dicho ya.





Soul Calibur
■ Sega
■ Antes de Navidad
Sí, el mejor beat'em up hasta el momento.



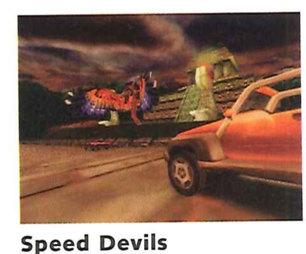
Soul Fighter
■ Proein
■ Antes de Navidad
Un juego de lucha y aventura muy vieja escuela que nos llega vía arcade y PC.



Soul Reaver
■ Proein
■ Sin fecha
Los vampiros desalmados y sedientos de sangre invaden otra plataforma lúdica.



South Park Rally
■ Acclaim
■ Primavera del 2000
Cartman se va de karting. Puedes esperar lo mejor. O lo peor.



Speed Devils
■ UbiSoft
■ Disponible
Tornados, músculo, apuestas y alguna que otra instantánea de la América prounda.



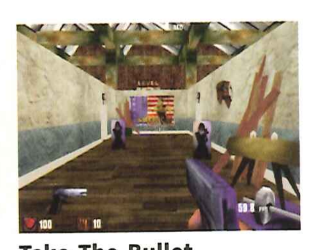
Street Fighter Alpha 3
■ Virgin
■ Antes de Navidad
Con banda sonora de puñetazos, patadas, llaves y rechinar de dientes.



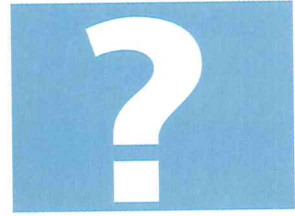
Supreme Snowboarding
■ Infogrames
■ Primavera del 2000
Original y fuertemente adictivo. Otro juego que visita la Dreamcast vía PC.



Suzuki Alstare Racing
■ UbiSoft
■ Antes de Navidad
Readline Racer más licencias motociclistas plenamente renovadas.



Take The Bullet
■ Sega
■ Sin fecha
Salva la vida del Presidente en este shoot'em up en primera persona.



Tech Romancer
■ Sega
■ Sin fecha
Seguro que no es un beat'em up. ¿Se quedará en Japón?



Test Drive 6
■ Infogrames
■ Sin fecha
De todas las entregas de esta serie de carreras de resistencia ésta es la que tiene mejor aspecto.



Tokyo Highway Challenge
■ Crave
■ Disponible
Un racer muy bonito pero... ¿Una sola pista? ¿Se han olvidado de las demás?



Toy Commander
■ Sega
■ Disponible
La aventura de lo estrictamente cotidiano en un hogar francés.



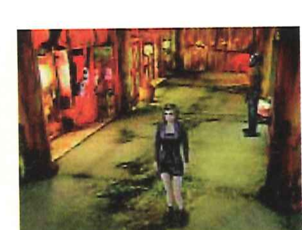
Toy Story 2
■ Proein
■ Proein
Seguro que bastante mejor que Bichos. Esperamos.



TrickStyle
■ Acclaim
■ Disponible
Juego goloso, juego de skateboard futurista.



UEFA Striker
■ Infogrames
■ Disponible
Hay grandes esperanzas puestas en este simulador futbolístico, el primero con el que la Dreamcast será bendecida.



Undercover
■ Sega
■ Sin fecha
Una aventura policíaca que intenta apuntarse al reparto de la herencia Croft.



Unreal
■ GT Interactive
■ Sin fecha
Dreamcast será la consola preferida de los adictos a los shoot'em up en primera persona.



Vigilante 8: Second Offence
■ Proein
■ Antes de Navidad
Conducción suicida con estética retro que extiende sus tentáculos por todos los formatos.



Virtua Fighter 3tb
■ Sega
■ Disponible
Uno de los juegos bandera de Sega y su imperio de máquinas recreativas.



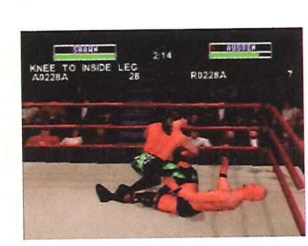
Virtua Striker 2: v2000
■ Sega
■ Sin fecha
El arcade futbolero de Sega en su versión más desarrollada y con alguna que otra novedad.



Wild Metal Country
■ Proein
■ Sin fecha
Violencia, destrucción y fuselaje en un contexto sutilmente estratégico.



Worms: Armageddon
■ Proein
■ Sin fecha
¿Crees que podrás escapar de esta plaga de gusanos? Ni lo sueñes.



WWF Attitude
■ Acclaim
■ Antes de Navidad
El último juego de lucha libre de Acclaim antes de que la licencia WWW pase a manos de Proein.



Zombie Revenge
■ Sega
■ Sin fecha
El punto de encuentro necesario entre Resident Evil y House of the Dead.



■ Ni sextos sentidos ni tonterías, aquí vas a ser Iman. Sr. David Bowie, despídase de su señora.



Femme Virtual

The Nomad Soul Iman

Amor modelo

No desearás a la mujer del prójimo, dicen los mandamientos. La pregunta es: ¿forma David Bowie parte del prójimo?

En el título de Quantic Dream *The Nomad Soul*, la reencarnación juega un papel importante, lo que nos deja ante un juego que no parece haber tenido en cuenta los ideales cristianos, algo muy bueno si Iman, esposa de David Bowie, es alguien a quien te apetecería conocer, ejem, en el sentido bíblico de la palabra.

The Nomad Soul te despierta aturdido y confuso en Omikron, una metrópolis situada en un mundo llamado Phaenon. Pero no te preocupes, allí no encontrarás a la adorable Iman en forma de duende o algo parecido, sino en plena forma y lista para ti, que eres el agente Kay'l, un hombre muy hombre.

Pero Kay'l no es un tío con mucha suerte y ha ido a aterrizar donde reside Astaroth, un demonio desterrado a una dimensión paralela mediante un pedazo de acero llamado la Espada de las Almas. Y mira por donde, a Kay'l le da por investigar.

Bueno, y quien dice Kay'l dice quien sea, pues si el pobre se encuentra ante un grave problema del que no puede salir o si entra un un combate del que sale sin vida, su alma puede ser transportada a otros personajes a través de un proceso lamado reencarnación virtual. A partir de entonces, tu sigues la aventura a través de los ojos del nuevo personaje en el que te has introducido.

Y ahí aparece Iman. Mercenaria y guardaespaldas de clase alta, Iman 1631 está inspirada en la actriz y supermodelo del mismo nombre (pero sin número). El personaje mantiene el cuerpo y al alma juntos gracias a la venta al mejor postor de sus habilidades para la lucha.

Y lo mejor: tal vez te pegará tal paliza que acabarás bajo su piel y, encima, la banda sonora es de su marido, lo cual le da una ración doble de morbo. Lo peor es que con más de 130 personajes tal vez tardarás un poco en encontrarla. Y si lo haces, piénsatelo dos veces, pues faltar a los mandamientos no es caso de poca importancia. Él es un Dios celoso y el marido tampoco parece manco y tiene muchos amigos. Cuidado.

PUNTUACIONES

★★★★★ **El mejor.** ¿A qué esperas para comprártelo?
★★★★ **Excelente.** Por supuesto que vale la pena.
★★★ **Buen material,** aunque está lejos de ser perfecto.
★★ **Mediocre.** Puede que le encuentres algún aliciente.
★ **Un espanto.** Podría ser peor, pero no se nos ocurre cómo.

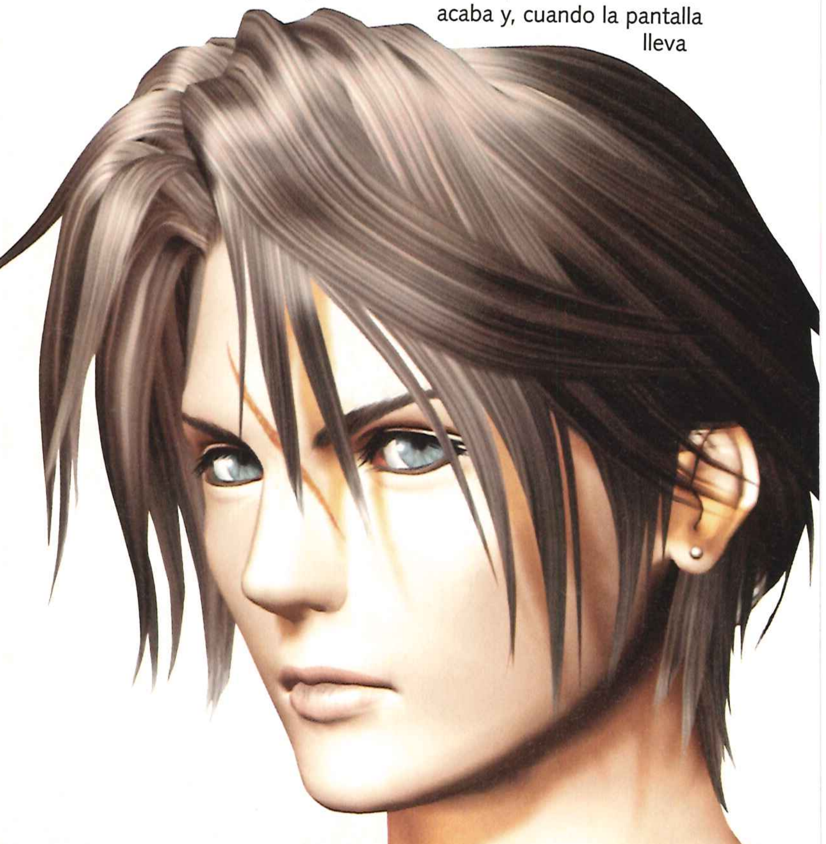
FINAL FANTASY VIII

FANTASEA DE NUEVO

El mejor juego de rol de PlayStation, Final Fantasy VII, deja paso al... mejor juego de rol de PlayStation, Final Fantasy VIII.
Hace ya un montón de tiempo que te pasaste *FFVII,* ¿verdad? Llevabas una eternidad esperando este momento, ¿no? ¡Pues ya ha llegado, por fin! Y no decepcionará a ninguno de los fans de la serie...

No obstante, una cosa debe quedar clara desde el principio: si no conoces *FFVII,* no te aconsejamos para nada la octava parte de la serie. La razón es simple: éste es bastante más complicado. Bueno, no se puede decir exactamente que éste sea «más complicado», sino «muy diferente» en ciertos aspectos. Vamos por partes:

Gráficamente es completamente distinto. Mientras que en *FFVII* predominaban los gráficos oscuros, lúgubres, férreos, oxidados, misteriosos y ultrafuturistas, en *FFVIII* todo es mucho más alegre y más vivo. Además, esta vez la mayoría de las secuencias de vídeo generadas por ordenador están perfectamente fundidas con el juego, de manera que, por ejemplo, en medio de una intro tienes que hacer algo para que la intro continúe; o una secuencia acaba y, cuando la pantalla lleva



Ficha Técnica

- Editor: **Sony**
- Desarrollador: **SquareSoft**
- Precio: **9.990 pesetas**
- Disponible: **Sí**
- Jugadores: **1**
- Extras: **Tarjeta de memoria, Dual-Shock compatible**

↑ Cara	↓ Cruz
Cara ■ Un mundo más alegre y vivo. ■ Eres más protagonista de la historia que nunca. ■ Los personajes son más profundos, realistas e interesantes.	**Cruz** ■ Los fans de la serie pueden sentirse incómodos con algunas de las novedades de FFVIII. ■ No es nada aconsejable para quienes no conozcan bien el título anterior. ■ Gráficamente, FVII era mejor, en cierto modo, gracias al Gouraud.

parada un rato, te das cuenta de que lo que sucede es que ya estás de vuelta en el juego... ¡Es alucinante!

Otra diferencia importante es el sistema de personajes. Mientras que en *FFVII* siempre controlabas a un solo personaje por los escenarios, y el resto de los miembros del grupo aparecían en las secuencias de vídeo o de lucha, aquí todos están presentes durante el juego. Si llevas a Squall (el protagonista de *FFVIII*) hacia un lado de la pantalla, los demás miembros del grupo le seguirán hasta allí, y así durante todo el juego. Esto supone un mayor número de polígonos en pantalla, y a más polígonos, más potencia necesita la consola. Por eso, para ahorrar potencia, en esta ocasión el juego carece de efectos de luz Gouraud, lo que implica que los personajes se pixelen un poco y no queden del todo integrados con los escenarios 2-D. Parecen como pegados sobre los fondos, y eso es algo que te chocará al principio.

No obstante, el diseño de los personajes sí que es mejor que el de los de *FFVII*. Éstos parecen más reales, dejando atrás los enormes peinados manga, las armas increíbles, los brazos de robot, etc. Por supuesto, en *FFVIII* también hay monstruos y robots —¡enormes!—, pero el aspecto de cosas personajes pretende ser más realista, más adulto. Es probable que esto no satisfaga a todos los fans de la serie...

Por otra parte, el sistema de juego propiamente dicho también ha cambiado. En *Final Fantasy VII* te podías llegar a sentir una víctima de los acontecimientos, y te limitabas a hacer lo correcto para ver cómo avanzaba la historia. Aquí, en cambio, te sientes más protagonista, más partícipe de lo que sucede. Tus decisiones influyen en la historia, y puedes hacer girar la rueda del destino con una decisión, una respuesta o eligiendo un camino equivocado. Te sentirás más integrado en la historia y, al mismo tiempo, te interesarás más por los personajes, cuyas vidas, historias y formas de ser se van desvelando poco a poco a lo largo de todo el juego hasta que tienes la sensación de conocerles de toda la vida. Cada uno tiene un sentido del humor diferente, unas ideas, unas metas, unos miedos, unos sentimientos propios hacia los demás personajes. Esto *sí* es un juego de rol propiamente dicho, en el que los personajes y sus circunstancias constituyen un elemento decisivo en sí mismo.

La acción, en *FFVII* se basada casi exclusivamente en los ítems, la Materia y el dinero, aquí es más sencilla y al mismo tiempo más compleja. También hay dinero, sí —los personajes son miembros de un equipo de mercenarios llamado SeeD, y todos reciben un determinado sueldo—, pero es mucho más prescindible. Puedes robar energía y magia a tus enemigos (dinero no), ganar experiencia con cada combate, y obtener el beneficio de una especie de dioses que acompañan a tus personajes llamados Guardian Forces (en lugar del sistema de Materia del juego anterior). Las Guardian Forces, al igual que tus personajes, tienen un determinado nivel de energía, un nivel de experiencia propio, e incluso una lista de los trucos de magia que son capaces de hacer. ¡Llegará un momento en el que estarás cuidando de la salud y el estado de ánimo de cinco o seis personajes y un montón de Guardias Forces! La sensación es indescriptible.

Sin embargo, quienes no estén acostumbrados a los combates por turnos, a la utilización de unos personajes para curar a otros, a los niveles de experiencia, salud, dinero, potencia, etc., y a las conversaciones larguísimas, puede que se sientan un tanto incómodos o incluso defraudados.

Además, entre plano y plano 2-D hay un tiempo de carga de más o menos un segundo que te pondrá a veces enfermo, algo que no sucedía en el juego anterior. Las magias de las Guardian Forces, que siempre son más o menos las mismas, constan de secuencias de vídeo larguísimas (todas de unos diez segundos, más o menos). Sí, son unas secuencias alucinantes, pero cuando ya has visto todas treinta o cuarenta veces, siempre igual de largas, empiezas a cansarte... Vaya, que *FFVIII* no es para quienes tengan prisa.

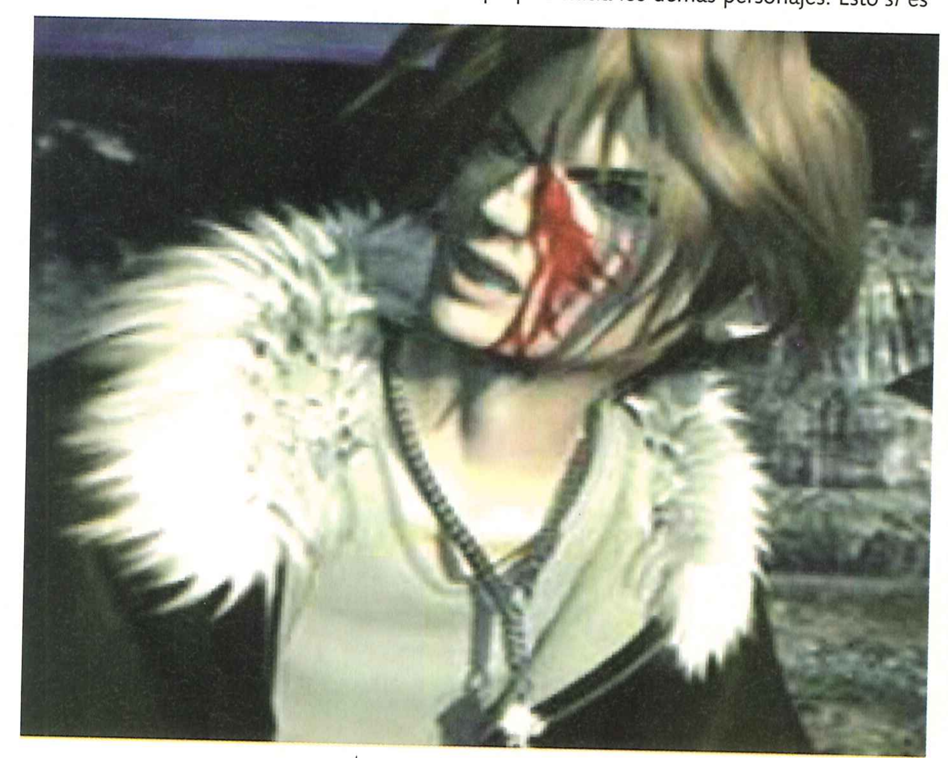
E insistimos: si no te gustó *FFVII* o no lo conoces, no te arriesgues a empezar con éste, porque requiere más paciencia y dedicación que ningún otro juego de rol que hayamos visto.

Cuatro CDs repletos de secuencias poco menos que milagrosas, diálogos larguísimos, puzzles muy originales, historias fantásticas, combates apoteósicos, monstruos increíbles... ¡*FFVIII* es una verdadera maravilla! A su manera, claro. La cuestión es: ¿estás preparado para algo así? Asegúrate de estarlo antes de hacerte con él, por si acaso. ★★★★★

■ Ésta es Rinoa, la chica de la historia. Una auténtica preciosidad.



■ En la intro de presentación, Squall y Seifer pelean. Después verás que no es más que un entrenamiento, y que ambos son alumnos de una escuela de mercenarios.



O si no...

Final Fantasy VII
Sony ★★★★★
Una obra maestra, como ésta, aunque algo más sencillo en cuanto a sistema de juego y argumento. Si no lo conoces, cómpralo antes de hacerte con el VIII.

Alundra
Sony ★★★★
Para muchos, mejor que Final Fantasy VII, aunque gráficamente no es tan atractivo y carece de las secuencias de vídeo de los títulos de Square.











ESTO ES FUTBOL

ASÓMATE A LA LIGA DE SONY

Ficha Técnica
- Editor: **Sony**
- Desarrollador: **Team Sogho**
- Precio: **8.490 pesetas**
- Disponible: **Sí**
- Jugadores: **1-2**

No te conformes con un pírrico resultado de 1 a 0. Al contrario hay que humillarlo con una soberbia goleada. Claro que para esto se necesita algo más que boquilla.

¿Te apetece jugar a fútbol sin moverte del sillón? Si la respuesta es afirmativa sólo tienes dos soluciones: dormir la siesta y soñar que eres un crack del fútbol o enchufar la PlayStation a tu televisor y probar *Esto es Fútbol*. Nosotros hemos optado por lo segundo, más que nada porque nuestros sueños de gloria últimamente suelen degenerar en pesadilla y, además, practicar cualquier deporte sin tener que levantarnos del sofá siempre nos ha parecido una idea brillante. Team Shogo, apadrinados por Sony, ha desarrollado la última propuesta de balompié cibernético para PSX.

Sony ha organizado su propia liga, y, para no perder la costumbre, lo ha hecho a lo grande, con un simulador futbolístico rico en opciones, equipos y modos de juego. El reto consiste en ganarlo todo y conseguir copas para la vitrina virtual del juego. El principal aliciente para el jugador curtido es conseguir el acceso al Campeonato de Súper-Equipos y a la perseguida Súper Liga Europea. Para llegar a ellas tienes que ser capaz de ganar un Mundial o la Liga de un país con el modo de dificultad maestro. La cosa no es fácil. *Esto es Fútbol* no es precisamente un simulador muy amable. La curva de aprendizaje es inexistente y durante las primeras horas de juego no harás más que acumular, en el mejor de los casos, empates. Esto si utilizas el nivel de dificultad más bajo. Si optas por uno superior, es más que probable que te precipites al descenso directo antes de acabar la primera vuelta. La rotundidad del título se refleja de forma directa sobre el césped. En este simulador hay que tener bajo control aspectos tácticos y, una vez empezado el encuentro, aprovechar al máximo tus habilidades gamepad en mano. Los partidos transcurren muy rápidamente y hay que tomar decisiones en pocos segundos para poder conseguir el preciado gol de la victoria.

Desde el gamepad podrás manejar al jugador que controla el balón o, en caso de que esté en posesión del contrario, del más cercano. En el primer caso, puedes optar por el pase corto, el largo y el chut a puerta. En este último caso, un gráfico es el encargado de mostrarte la potencia con la que lanzas el balón. Aprietas el botón y cuando la barra alcanza el punto que desees, sólo tienes que soltarlo para que el jugador realice el disparo. Cuanto más potente, por supuesto, más rápido... y más alto. La fugacidad del gráfico hace muy difícil el precisar si el tiro irá por debajo del larguero o acabará estampado en la cara de algún espectador. *Esto es Fútbol* es un juego que castiga duramente al novato, por su dificultad y su rigidez táctica. Por ejemplo, llevar a los defensas al ataque es un más que probable suicidio: dejan un hueco que ningún compañero de equipo cubrirá si pierdes el balón. Así que prepárate para escoger entre un fútbol típicamente británico, con pases largos y búsqueda del rechace o a tocar en corto y avanzar combinando, algo muy difícil, sobretodo al principio. No está nada mal la gran cantidad de formas diferentes de hacer falta de que dispones. Junto a la clásica entrada con los pies por delante, puedes recurrir a agarrones, codazos y demás artimañas. Incluso es posible activar una opción que hace que el árbitro sea más tolerante de lo normal. Con tu equipo, por supuesto.

Los detalles gráficos y algunos aspectos de la simulación son lo más negativo del juego. El modelado de los estadios es francamente bueno, pero se pierde en pequeños detalles. El partido se puede seguir desde distintas cámaras. La más adecuada es la habitual cámara lateral, pero desde este ángulo en más de una ocasión la línea que delimita la banda más alejada de la cámara tiende ha desaparecer entre los mosaicos del césped. Las decisiones tácticas se toman siguiendo el modelo de ventanas, como en los juegos manager de PC, pero la sobredosis de información es tal que a veces es incluso difícil distinguir los dorsales de los jugadores. Para colmo de males, si seleccionas a tu equipo preferido descubrirás flagrantes inexactitudes en cosas como el color de la camiseta suplente o el número de dorsal de muchos de los jugadores. Tampoco ayuda mucho que el locutor se obstine en decirte que Claudio López lleva el balón cuando el partido en juego es un ¡Alavés-Barcelona¡ ¿Esto es fútbol o guerra psicológica?

En fin, que duda cabe que Esto es fútbol tiene una jugabilidad alta y ofrece largas horas de buen balompié. Pero para hacer eso posible, se han sacrificado algunos de los aspectos que hacían de, por ejemplo, ISS '98 de Konami, algo grande. No esperes encontrar diferencias de estatura entre los jugadores, ni estadios reproducidos hasta hacerte ver la mota de polvo en el banderín de córner. Esto es fútbol, sí, y del bueno. Pero no del mejor. ★★★

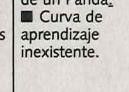




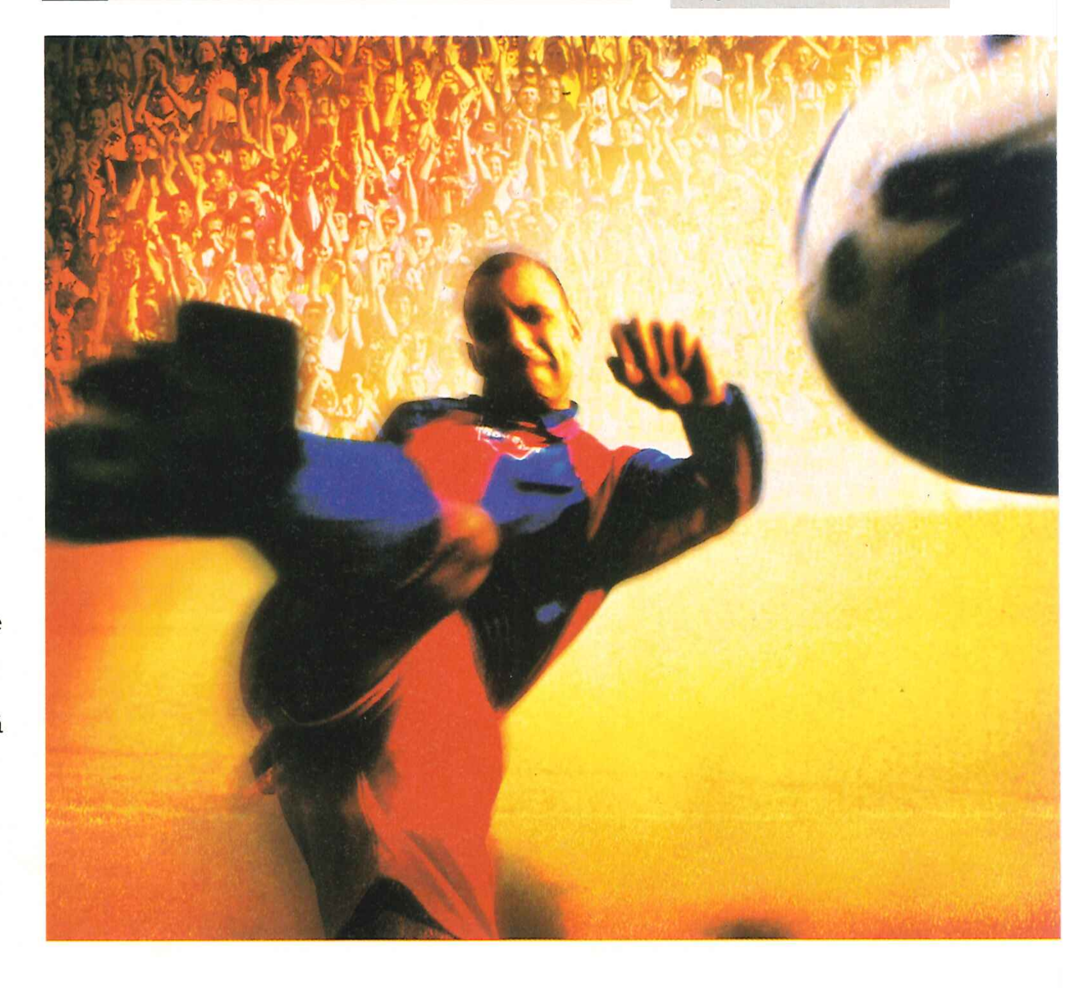
O si no...

Int'l SuperStar Soccer '98
Konami ★★★★
Sin duda el mejor juego de fútbol para PSX.

FIFA '99
Electronic Arts ★★★★
Cada año llega la versión actualizada de este juego con mejoras sustanciales.

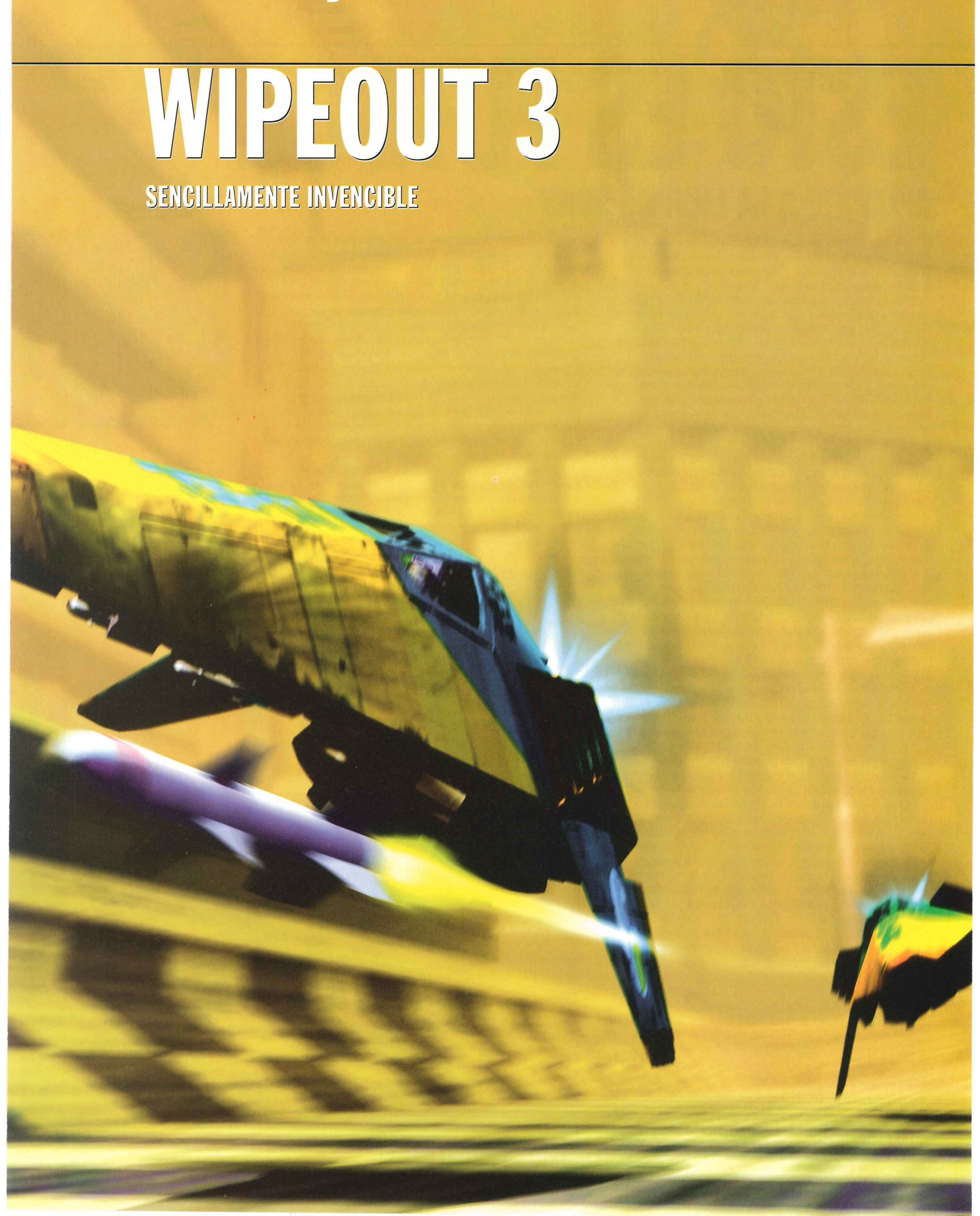


↑ Cara	↓ Cruz
Cara ■ Múltiples torneos y opciones. ■ Regates y faltas controlables y diversas. ■ Buenas animaciones de los jugadores.	**Cruz** ■ Menos detalles que el salpicadero de un Panda. ■ Curva de aprendizaje inexistente.



WIPEOUT 3

SENCILLAMENTE INVENCIBLE







Ficha Técnica

- Editor: **Sony**
- Desarrollador: **Psygnosis**
- Precio: **8.490 pesetas**
- Disponible: **Sí**
- Jugadores: **1-2**
- Extras: **tarjeta de memoria, dual shock, cable de enlace**

■ El diseño de las pistas, infestadas de curvas, implica máxima velocidad.

A veces, hacer una review de un videojuego puede ser algo muy comprometido. Esto normalmente se debe a que algunos son tan malos que uno se queda sin palabras para describirlos. Pero otras veces, uno corre el riesgo de deshacerse en elogios y acabar babeando si no simplifica las cosas y se queda sencillamente con la verdad: "Este es el mejor videojuego al que jamás hayas jugado" y esto es exactamente lo que ocurre con el juego que hoy nos ocupa. Si tienes una PlayStation, nunca habrás jugado a algo como *Wipeout 3*.

Si lo tuyo son los juegos, tienes que tener una PlayStation para poder jugar a esta maravilla indiscutible. Soplan vientos de cambio, la consigna parece ser Dreamcast y la fórmula mágica 128 bits. Pero créetelo, por buenos que sean algunos de los juegos de la nueva consola de Sega, *WipEout 3* tiene poco o, mejor, NADA que envidiarles.

Juzga tú mismo: Pistas sorprendentes, fondos de una belleza incomparable... ni el luminoso beat-´em-up *Soul Calibur* se atrevería a hacerle sombra.

Es todo un acontecimiento, y cuando esas maravillas futuristas pasan volando a toda velocidad por delante de tus narices sin un solo parpadeo, ni un tembleque ni nada que cuestione la calidad del juego, te das cuenta de que estás ante algo grande. Bandadas de gaviotas posándose en los rincones, ropa tendida en la calle y monorraíles... Casi parece que los de Psygnosis nos estén tomando el pelo. La cantidad de cosas que han sido capaces de meter en cada pista, ayudados e inspirados por ese atajo de genios que son los de The Designers Republic, es increíble (ya se nos cae la baba...)

Tal cantidad de buen material oculto entre las pistas difumina el único fallo de *Wipeout*. Y es que, en lo que a profundidad se refiere, esto no es como *Gran Turismo*. Claro que *GT* tiene un número limitado de pistas, pero eso lo compensa con la posibilidad de juguetear con tu vehículo y trucarlo o modificarlo y si ni así te gusta siempre puedes acabar cambiándolo por otro o ahorrando para comprarte uno nuevo. *WipEout 3* dura un poco menos y, además, sigue apostando (lógicamente, si no no sería *WipEout*) por la siempre dudosa fórmulas de coches flotantes. Pero bueno, en el fondo lo que importa es la carrera.

El modo para dos jugadores es sencillamente impresionante, y si encima eres de esos afortunados que tienen dos teles, dos PlayStations, cuatro controladores y un cable de conexión, cuatro de vosotros podéis pasar un buen rato corriendo, soltando minas justo cuando tus oponentes se acerquen a ti y, en general, consagrar la tarde entera al mejor juego de carreras que la caja gris de Sony puede ofrecer. La diferencia entre la pantalla partida y la pantalla entera es mínima –incluso el cielo negro de copias anteriores, que en Top Juegos habíamos valorado como una manera de mantener el ritmo y la velocidad en pantalla partida, luce ahora un tono azulado. Asegúrate de que disponéis de sticks analógicos además de los joypads, porque el manejo tan suave que este método proporciona debe ser experimentado para creerlo. Pasar como un rayo, recorriendo una de las espirales de las pistas es algo que no puede hacerse con un D-pad. Y en este juego se trata de hacerlo lo mejor que puedas.

¿Que por qué? Pues sencillamente porque si no, no podrás desbloquear todas las pistas ni todos los vehículos. El deseo de ver una pista nueva te quema por dentro, y a la vez *Wipeout 3* se complica más y más a medida que vas avanzando. Al principio el juego parece un poco lento. Sólo cuando vuelves a una de las primeras cuatro pistas en un nivel de dificultad más alto te das cuenta de que tal lentitud era algo deliberado. Y tú que creías que esto era coser y cantar. Claro. De repente, un retraso de un segundo en pisar el freno puede marcar la diferencia entre el primer y el tercer puesto... y esa curva que *era* tan facilona ahora llega a demasiada velocidad. Te sonará muy obvio, pero es que esos tres niveles de dificultad hacen que las ocho pistas se conviertan en 24... y con eso se dice pronto.

Resumiendo, estamos hablando del juego más completo que ofrece la PlayStation. *GT* es una maravilla, vale, pero la música que incorporaba era cutrecilla. No podrás decir lo mismo de *Wipeout 3*: The Chemical Brothers, Orbital, Paul Van Dyk, Sasha... y la lista sigue y sigue. Los temazos de esta gente sintonizan perfectamente con el juego en general. Si se dieran Óscars a las bandas sonoras originales de los videojuegos, *Wipeout 3* ganaba seguro.

Hay un sentimiento generalizado de satisfacción por lo que se refiere a toda la saga *Wipeout*. Estaba presente en los inicios de la Playstation, reclutando más y más adeptos, demostrando hasta dónde podía llegar esta videoconsola. Siguió al pie del cañón cuando la consola ya se había ganado una reputación, atrayendo a jóvenes jugadores que no habían vuelto a jugar desde que se les estropeó la Amiga. Y ahora, hacia el final, sigue estando ahí, en la cima, manteniendo el pabellón de la PlayStation bien alto. Cuesta creer que después de todo esto la esencia sea la misma. Pero hay que ver para creer, así que deja que *Wipeout 3* pase por tu retina. ★★★★★

O si no...

Wipeout 2097
Psygnosis ★★★★★
Es la opción más económica, pero si no tienes ninguno, ahorra para la tercera entrega.

Gran Turismo
Sony ★★★★★
Un juego mucho más realista, como es obvio. Y por el precio al que lo encontrarás ahora, es toda una ganga.

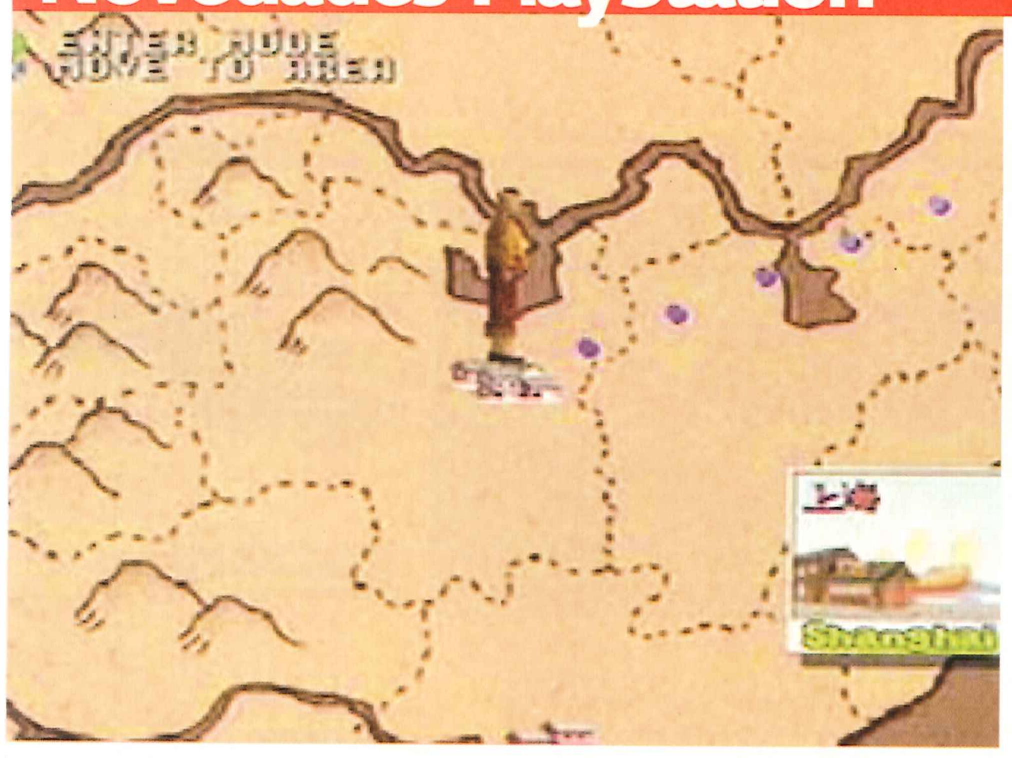
↑ Cara	↓ Cruz
Cara ■ Las pistas, fantásticas. ■ Buenas repeticiones. ■ El modo para dos jugadores es la locura.	**Cruz** ■ Sólo hay ocho pistas. ■ No puedes trucar ni mejorar los vehículos.

■ El modo multijugadores es la clave. ¡Parte esa pantalla ahora mismo!

SI LO TUYO ES UNA PSX, ¿A QUÉ ESPERAS PARA HACERTE CON EL MEJOR DE LOS JUEGOS QUE OFRECE TU CONSOLA?



■ Esto es parte esencial del juego.





■ Algunos movimientos de *Shao Lin* te sonarán de *Matrix*.

■ Muévete por este mapa para ir a los diferentes escenarios del Modo Aventura.

Ficha Técnica

- Editor: **Proein**
- Desarrollador: **Polygram Magic/THQ**
- Precio: **8.990 pesetas**
- Disponible: **Sí**
- Jugadores: **1-8**
- Extras: **Tarjeta de Memoria, Dual-Shock compatible, Multitap (1-2).**

SHAO LIN

OCHO BESTIAS EN PANTALLA

↑ Cara	↓ Cruz
Cara ■ ¡Hasta ocho jugadores! ■ Multitud de opciones ■ Dos juegos en uno	**Cruz** ■ El Modo Aventura no es gran cosa... ■ Los gráficos no son los de *Tekken 3*, aunque casi.



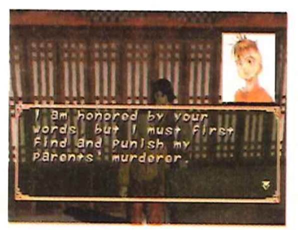
■ Éste es uno de los personajes más bestias del juego.

Si te ponía de los nervios que Kazuya te atizara en *Tekken 2*, imagínate cómo te sentirás recibiendo mamporros de hasta siete personas a la vez...

Hasta ahora sólo habíamos tenido noticia de un juego de lucha compatible con MultiTap, con el que podrían jugar hasta cuatro personas: *Thrill Kill*. Sin embargo, *Thrill Kill* nunca llegó a ver la luz del sol (o del láser de la lente óptica de tu PlayStation, si lo prefieres) debido a su alto nivel de violencia. La censura se puso dura al respecto, como lo habrían hecho políticos y periodistas ineptos de todos los medios si el juego hubiese llegado a las tiendas, y al final nos quedamos sin *Thrill Kill*. El primer título de lucha en el que podrías jugar con más de una persona, se quedó en agua de borrajas.

Ahora, gracias a los imparables chicos de THQ —¡no paran de lanzar juegos, menuda entrada en el mundo PlayStation!—, por fin podrás repartir mamporros con todos tus amigos a la vez, en la misma partida. Basta con un MultiTap. O dos. O ninguno... Espera, espera, vamos por partes...

En primer lugar, hay que decir que el juego consta de dos modos de juego claramente diferenciables: el Modo Aventura y el Modo Vs. El primero es, básicamente, un juego de rol. En él tienes que elegir a un personaje (un niño o una niña) y conducirle por varios escenarios en 3-D a medida que crece, come, engorda, adquiere experiencia, conoce nuevas artes marciales, etc. No está del todo mal, aunque a decir verdad... el modo estrella del juego es el Vs, el de lucha propiamente dicho.



■ En el Modo Aventura, los maestros de cada ciudad te enseñarán sus artes marciales cuando consigas vencerles.



■ Aunque los personajes se separen muchos metros entre sí, no los perderás de vista.

En el Modo Vs. cuentas con un montón de opciones. Primero seleccionas la cantidad de luchadores que quieres en pantalla: dos, cuatro u ocho. Si escoges dos, el otro podrá ser un amigo (con un mando en el puerto 2 de la consola, como en cualquier *beat 'em up*) o un personaje controlado por la CPU. Del mismo modo, si eliges cuatro jugadores, podrán ser los cuatro humanos con ayuda de un MultiTap; o dos humanos —sin MultiTap— y dos controlados por la CPU; o uno humano y tres de la consola... Y por último, si escoges la opción de ocho luchadores, igual: pueden ser unos humanos y otros de la CPU o, en caso de que tengas dos MultiTap, todos humanos.

Para ahorrar polígonos a la consola, de manera que no pierda cuadros por segundo por exceso de elementos en pantalla, en el modo de ocho jugadores los luchadores son muñecos de madera, en lugar de personajes con ropa, pelo, dedos, etc. Con los muñecos de madera —uno de cada color— no se pierden cuadros, ni visibilidad, ni nada de nada. No te lo podrás creer, es algo alucinante.

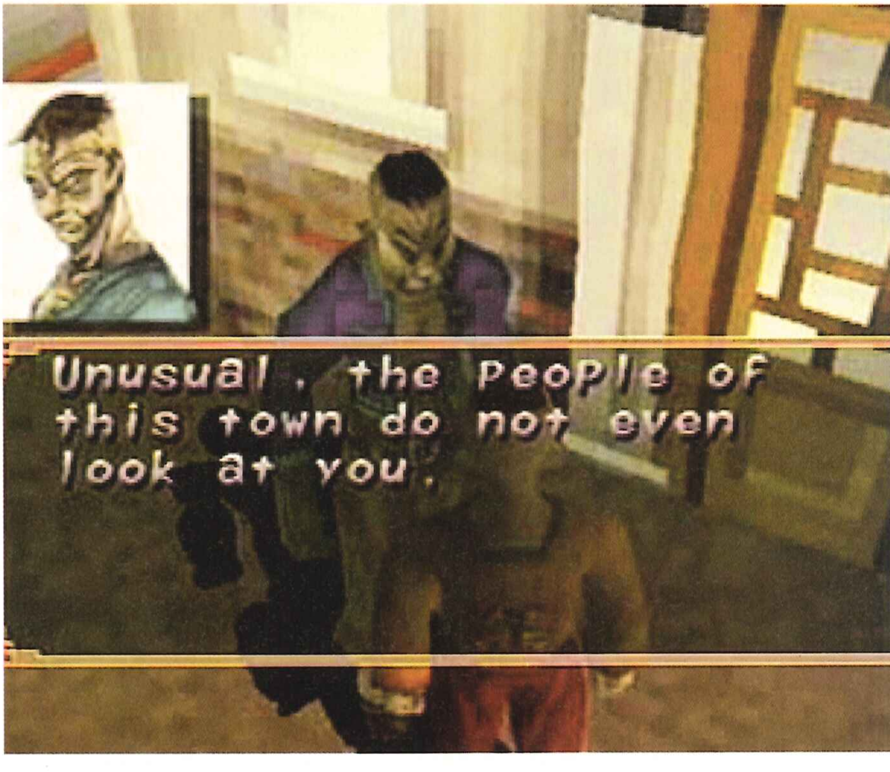
Y por si estas opciones fueran pocas, todavía quedan los «submodos de juego» de Vs. Tanto si son dos como si se trata de cuatro u ocho personajes en pantalla, puedes jugar por equipos, por escuelas o todos contra todos. En esta última modalidad, como en cualquier *deathmatch* en primera persona, tienes que repartir leña a diestro y siniestro, a todos los demás jugadores. Si decides jugar por equipos, unos luchadores atizarán a otros (los equipos pueden ser de humanos o personajes controlados por la





■ En un juego japonés no podía faltar un oso panda experto en artes marciales...

■ Písales las manos para que caigan al vacío...



■ Éste señor tiene muy mala cara, pero no es tan malo.

CPU, y no necesariamente con el mismo número de participantes); y si juegas por escuelas, los luchadores se dividirán en dos grupos definidos por el arte marcial que utilicen. ¡Ah, es verdad, que todavía no te lo hemos contado: hay diferentes artes marciales para elegir!

Además de los distintos personajes (ocho), cuentas con seis técnicas de lucha derivadas del arte marcial maestro que da nombre al juego, el Shao Lin. Puedes luchar con Shao Lin puro, con Hun Gar, con Tai' Chi... Y a su vez, dentro del juego, con el botón L1 puedes acceder a una determinada gama de movimientos que son una variante de la técnica que has elegido. Vaya, que en un solo juego están todas las artes marciales habidas y por haber, no te puedes quejar.

Otra característica poco común en los juegos de lucha de PlayStation son los rings elevados, como los de *Virtua Fighter 3tb* (Dreamcast) o *Fighters Destiny* (N64), de los que puedes caerte. Son plataformas enormes y elevadas, y si un personaje te empuja y no consigues agarrarte al borde con las manos, te matas. Es genial empujar a los malos y, cuando están colgados de las manos, atizarles un pisotón en los dedos... Pobres. De todos modos, como al principio te hará sentir un poco incómodo que los personajes de la CPU te tiren al vacío en los primeros cinco segundos, te aconsejamos alguna de las pistas sobre suelo firme, sin peligro de caerse.

Gráficamente tiene poco que envidiar a los honorables *Tekken,* aunque naturalmente su calidad en cuanto a modelos y texturas no es igual. Pero recuerda que en este caso la consola tiene que mover a un montón de personajes, en lugar de dos. Además, *Shao Lin* es capaz de solucionar, con un montón de luchadores en pantalla, lo que ningún *Tekken* ha logrado aun teniendo sólo dos: el movimiento tridimensional en el escenario. En *Shao Lin* te mueves libremente por el suelo, en la dirección que quieras, porque para saltar hay que utilizar un botón. Al mismo tiempo, tu personaje no dirige todos los golpes al otro porque hay muchos, y por eso tienes que recurrir a L2 para seleccionar a quién quieres pegar. Cuando pulsas L2, aparece sobre la cabeza de uno de tus enemigos una flechita del color de la ropa de tu personaje, y entonces sabes que tus ataques irán dirigidos a ese personaje. Si lo que quieres es pegar a otro, no tienes más que volver a pulsar L2 varias veces, hasta que la flechita esté sobre la cabeza del afortunado receptor de tus inminentes caricias.

Gracias a este sistema de control, puedes pegar a quien quieres sin equivocarte, moverte con total libertad por el escenario sin complicadas combinaciones de botones y, de paso, dedicar toda tu atención a ejecutar golpes especiales y combos imposibles, que a fin de cuentas es lo que importa. La cámara, que en teoría sería lo primero en fallar dadas las características del juego, funciona de maravilla. Como hay tantos personajes en pantalla, es difícil mantenerlos a todos a la vista sin que se tapen unos a otros. Por eso, cuando los luchadores se alejan entre sí, la cámara se aleja para que los sigas viendo a todos y, cuando sólo quedan dos en pie (o están todos muy juntos) la cámara se acerca. Genial, en serio.

No obstante, si necesitas leer unos cuantos fallos para creerte todas las virtudes mencionadas, aquí tienes algunas pequeñas «imperfecciones», que no defectos: los gráficos no son tan fantásticos como los de *Tekken 3,* aunque sí similares a los de *Tekken 2* en algunos momentos. La música es algo repetitiva, pero auténticamente china, por lo que es poco probable que llegue a molestarte (a nosotros nos encanta). La variedad de llaves no es tan amplia como en los juegos de Namco, aunque el abanico de movimientos normales, con las seis técnicas y sus respectivas variaciones, no tiene nada que envidiarles. Ah, y lo que dijimos al principio: el Modo Aventura, el de rol, no es gran cosa, y además se acaba pronto. Pero aparte de estas menudencias, *Shao Lin* es casi perfecto. Las experiencias que vivirás jugando contra otros tres/siete luchadores no se parecen en nada a todo lo que viviste con *Tekken 3, Dead or Alive, Street Fighter* y un largo etc. Esto es nuevo, necesario, imprescindible. ★★★★★



■ Cuando los personajes están cerca entre sí, la cámara se acerca.

O si no... **Wu Tang**, otro juego para 1-4 jugadores muy similar a Thrill Kill. Lo analizaremos el mes que viene (no sería justo darte como alternativas otros beat 'em up de sólo dos jugadores).



■ ¡Menudo sarao!



■ El modo *deathmatch* de toda la vida.

■ Los escenarios de PacMan World no tienen nada que envidiar a los de Crash.


■ Este modo es el «Comecocos» de siempre, pero en 3-D.

Ficha Técnica
- Editor: **Sony**
- Desarrollador: **Namco**
- Precio: **7.490 pesetas**
- Disponible: **Sí**
- Jugadores: **1**
- Extras: **Tarjeta de Memoria, Dual-Shock compatible.**

PACMAN WORLD

¡LA BOLA AMARILLA HA VUELTO!

↑ Cara	↓ Cruz
Cara ■ Es de Namco, te puedes hacer una idea. ■ Multitud de puzzles, pero ninguno demasiado difícil. ■ Variedad de modos, subjuegos y opciones.	**Cruz** ■ No es tan frenético como los plataformas convencionales. ■ PacMan es una pelota, no goza del carisma de nuestro idolatrado zorrito...

■ Recoge todas las bolas: son tu futura munición.


■ ¡Al agua de cabeza! Como PacMan es una pelota de goma, le cuesta mucho hundirse.


■ Éste sí te suena, ¿no? El «Comecocos» de siempre, también incluido de regalo en PacMan World.

¿Nunca has echado de menos a PacMan, el honorable «Comecocos» que tan feliz te hizo a principios de los ochenta? Pues ha vuelto, después de tanto tiempo, pero con un lavado de cara histórico.

Seguro que te acuerdas de él: redondo, amarillo, con dos puntos negros a guisa de ojos y una boca enorme capaz de tragarse fantasmas enteros sin masticar. ¡Sí, el genial Comecocos! La mascota de Namco ha regresado al maravilloso mundo de los videojuegos, y lo hace con todo el lujo del mundo en una aventura alucinante. Bueno, en realidad también había aparecido en *Ridge Racer Type 4*, porque el «PacMan Car» era el último coche secreto del juego; pero desde los tiempos del adictivo «Comecocos», nuestro héroe no había protagonizado un juego. Le echábamos de menos...

¿Y a qué ha venido al lujoso mundo de la PlayStation? Pues a vitalizarse y superpoligonizarse como el mejor, en un juego de aventuras/puzzles tan innovador como divertido. Resultaría bastante complicado hacerte entender cómo es *PacMan World,* porque la verdad es que es el primer juego de estas características que hemos visto, aunque nos atreveremos a hacer una especie de comparación: es una mezcla de *Kula World* con *Crash Bandicoot.* ¿Cómo se te ha quedado el cuerpo? Una mezcolanza inimaginable, ¿no? Ya te hemos dicho que no ibas a entenderlo así como así...

Básicamente se trata de un plataformas en 3-D, pero los puzzles se suceden casi constantemente, de manera que te pasas tanto tiempo pensando como saltando y disparando a los malos; recogiendo ítems necesarios para avanzar y esquivando ataques enemigos; haciendo puntos y buscando la manera más rápida de ganarlos, etc. Además, aparte del modo Aventura, *PacMan World* hace honor a sus orígenes en un modo «Classic» que te permite jugar al «Comecocos» de toda la vida.

No obstante, dentro del modo Aventura encontrarás un montón de subjuegos más que interesantes: secciones estilo «Comecocos» en las que recogerás bolitas blancas y bolas más grandes para poder comerte a los fantasmas; una máquina tragaperras en la que jugarás todas las frutas que hayas recogido a lo largo del anterior nivel; las letras «P-A-C-M-A-N» escondidas en cada escenario (si las encuentras todas, ganarás acceso a un nivel de bonus) y un larguísimo etcétera.

Los niveles no se suceden de uno en uno, sino que los eliges tú desde una especie de «escenario-menú» como los de *Crash,* de forma que, si no consigues superar uno, puedes dejarlo para otro día y seguir jugando en otro. De todas formas, es poco probable que te quedes atascado en ningún nivel. Sí, los puzzles se suceden sin pausa durante todo el puñetero juego, y cada uno es un poquitín más difícil que el anterior, pero todos se resuelven en pocos segundos. Te paras porque no puedes seguir, piensas en una posible solución, pruebas, no funciona, pruebas otra cosa... ¡y bingo! Diez segundos después llegas a otro puzzle: te paras, piensas, pruebas, fallas, pruebas otra cosa... ¡y bingo! Así, más o menos, durante todo el juego. Es fantástico.

Las secciones de plataformas también merecen una mención especial, porque sin duda son las más originales que hemos visto nunca: plataformas escalonadas separadas entre sí, que te obligan a dar saltos de precisión para ascender a otras zonas, como las de *Spyro*; plataformas móviles para las que tendrás que calcular cuánto tarda en ir y venir cada pedazo de suelo, como en *Crash*; otras plataformas que debes activar mediante interruptores... ¡Incluso hay plataformas que tendrás que mover tú mismo con los pies!

Además del imprescindible botón de salto, cuentas con la posibilidad de disparar (algo un tanto inaudito, tratándose de un plataformas). Lo que disparas son las «bolitas» que te has comido en las secciones de «Comecocos» de ese mismo nivel, y por lo tanto, cuantas más bolitas te comas, más disparos tendrás. De todos modos, no es necesario disparar para superar ningún nivel; con un poco de habilidad saltando y esquivando ataques, tendrás suficiente.

Todo en *PacMan World* está perfectamente pensado, todo encaja como si de un enorme puzzle se tratara, no falla nada. Los escenarios no tienen tanta *vida* como los de *Crash* o *Tarzan,* pero apenas te darás cuenta de ese pequeño detalle. ¿Qué quieres que te digamos? ¡*PacMan World* es de Namco, no puede tener fallos! Te encantará.

★★★★★

O si no...

Crash Bandicoot
Sony ★★★★★
El insuperable juego de Naughty Dog, capaz de echar por tierra las pretensiones de cualquier otro título más moderno.

Crash 3: Warped
Sony ★★★★
No tan difícil como el primer Crash, pero con un montón de vehículos, subjuegos e ideas geniales. Igualmente imprescindible.

QUAKE 2

¡MATAR, MATAR, MATAR!

¿Es bueno? ¡Síííí! ¿Es divertido? ¡Síííí! ¿Es como el de PC? Bueno..., verás..., es que... No.
¿Activision ha apuntado demasiado alto esta vez? ¡Emular *Quake II* para PlayStation¡ ¡Por todos los bits del mundo! El motor 3-D de *Quake II* para PC es, junto con el de *Unreal,* uno de los motores más potentes que han existido jamás. Pretender que algo así funcione en una consola de 32 bits, con sólo 2MB de RAM, es algo un tanto descabellado...

Aun así, *Quake II* en PlayStation funciona. Y funciona mucho mejor de lo que jamás habríamos imaginado. Pero eso no quiere decir que funcione como en un PC con aceleradora... Baja resolución, alguna que otra pérdida de cuadros por segundo cuando hay muchos elementos en pantalla, tiempos de carga pequeños pero muy, muy, muy abundantes, texturas simplificadas bastante monótonas, armas algo menos espectaculares... Un juego de PSX, vaya. No se pueden hacer milagros con 2 megas. *Quake II* es *casi* un milagro, pero no llega a milagro completo.

Dicho esto, todo lo que quedan son halagos: enemigos fascinantes, los mismos escenarios que el juego de PC, efectos especiales bastante buenos, cuadros suficientes durante casi todo el juego, buenas armas y, ante todo, un control de lujo.

No es ningún secreto que los *shoot 'em up* que han pasado por PlayStation hasta ahora no eran gran cosa. *Shadow Master* tenía unos gráficos alucinantes; *Forsaken* unos magníficos efectos de luz y *Disruptor* era perfecto en todos los sentidos menos en uno, que se acababa en un suspiro. *Quake II,* en cambio, no destaca por sus gráficos, monótonos y bastante simples; ni por sus efectos de luz, bastante justitos; pero carece de los grandes errores de sus oponentes en PSX. O sea: es largo, ofrece un buen sistema de control y jugabilidad en cantidades industriales.

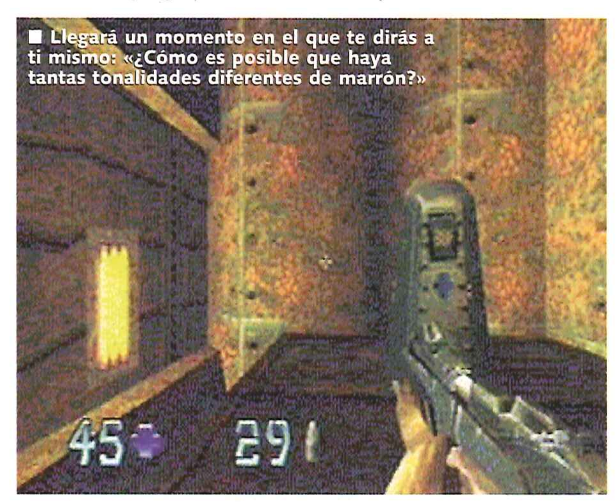
Si tienes un Dual Shock —¿todavía hay alguien que no lo haya comprado—, podrás recurrir al modo analógico, con lo que obtendrás un sistema de control tan bueno e intuitivo como el del juego para PC. Mientras que en PC te mueves con las teclas de dirección y controlas la cámara/cabeza con el ratón, en la versión de PlayStation puedes mover la cámara con un stick analógico y moverte por el escenario con el otro stick, de manera que para saltar, disparar y cambiar de armas utilizas los botones L y R. Sí, suena algo complicado, pero ya verás que, cuando lo pruebes, todo resulta la mar de sencillo.

No obstante, si tienes un ratón para PlayStation, también lo podrás utilizar, y jugarás con los controles de un mando y con el ratón a la vez, como si fuera el juego para PC.

Por último queda la opción digital, con pad normal. Controlar la cámara o la velocidad del movimiento no es tan sencillo, aunque también funciona bastante bien. ¡Vaya, que tengas lo que tengas podrás disfrutar de un montón de posibilidades en cuanto a control! En ese sentido, *Quake II* es todo un logro.

Después tenemos la compatibilidad con MultiTap, que te permite jugar a pantalla partida con otros tres jugadores. En N64 esto es relativamente común, pero en PlayStation nunca habíamos visto un *shoot 'em up* con modo para cuatro jugadores, y éste funciona de maravilla. Se pierden algunos detalles, pero el flujo de cuadros es suficiente y la visibilidad muy buena. Además, si no tienes MultiTap, también puedes jugar contra personajes controlados por la CPU, ¿qué más quieres?

Quake II es largo, manejable, divertido, sangriento, rápido y eficiente. No es como el de PC, desde luego —ni siquiera como otros títulos de PSX en lo que a gráficos se refiere—, ni especialmente bonito, ni su aspecto es tan suave como el de la versión para N64, ni es muchas otras cosas, pero ¡sí es rematadamente divertido! Al menos, pruébalo. ★★★★


■ Llegará un momento en el que te dirás a ti mismo: «¿Cómo es posible que haya tantas tonalidades diferentes de marrón?»


■ ¿Cuánta sangre cabe en dos metros de carne?

O si no...

Disruptor ★★★★★
Corto, pero perfecto en todos los demás sentidos. ¡Aun siendo uno de los primeros juegos de PSX!

ShadowMaster ★★★★
El más suave, con los mejores gráficos. Por desgracia, difícil, complicado y con una IA pobre.

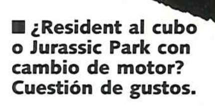
Ficha Técnica
■ Editor: **Proein**
■ Desarrollador: **Activision**
■ Precio: **8.990 pesetas**
■ Disponible: **Sí**
■ Jugadores: **1-4**
■ Extras: **Tarjeta de memoria, Dual Shock Compatible, MultiTap**

↑ Cara	↓ Cruz
Cara ■ Alucinantes opciones de control. ■ Modo para hasta cuatro jugadores. ■ Los escenarios originales del juego de PC .	**Cruz** ■ Gráficamente, no es lo que esperábamos. ■ Resulta algo monótono. ■ En PSX hay *shooters* mejores.


■ **Litros y litros de sangre para pintar las monótonas paredes marrones.**


■ **Sin duda lo mejor del juego es el control, suave e intuitivo.**





■ ¿Resident al cubo o Jurassic Park con cambio de motor? Cuestión de gustos.



■ Esperábamos grandes cosas de este juego y la verdad es que grande sí que es. Aunque tal vez no immenso.

Ficha Técnica

- Editor: **Virgin**
- Desarrollador: **Capcom**
- Precio: **8.990 pesetas**
- Disponible: **Sí**
- Jugadores: **1**

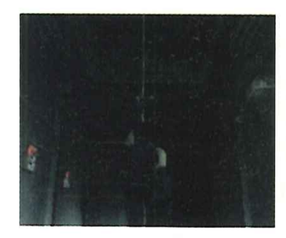
DINO CRISIS

↑ Cara	↓ Cruz
Cara ■ Suspense al máximo. ■ Entornos 3D.	**Cruz** ■ Argumento un poco visto. ■ Sin efectos de luz a tiempo real u otras delicatessen técnicas.

JURASSIC+RESIDENT=DINO. O ALGO ASÍ.



■ Regina tiene presencia y empaque, pero no parece una heroína a la altura de Jill o la incontestable Lara Croft.



Dicen que segundas partes nunca fueron buenas. En Capcom, cumplen con la primera parte del refrán y producen asiduamente segundas partes o series enteras de sus juegos de mayor éxito. Con lo que no cumplen nunca, es con la segunda mitad del dicho. Sus segundas partes son siempre de lo mejorcito de la gris de Sony.

Nunca hubiésemos podido disfrutar de la segunda entrega de *Resident Evil* (*Biohazard* en Niponia) si en Capcom hiciesen caso de los refranes. Sin RE2, ahora no seríamos como somos, veríamos el mundo de distinto modo y a lo mejor nos gustarían las canciones de El Fary o nos compraríamos un Doberman. Para nosotros, usuarios de la PSX, este juego es el punto de referencia y el libro de cabecera que no falta nunca en nuestra mesilla de noche. El altar virtual al que dirigimos nuestras oraciones.

Hace algunos meses, cuando los últimos niveles de este juego aún nos producían tremendas alucinaciones nocturnas, llegó a nuestros oídos una noticia desalentadora: La tercera parte de *Resident Evil* era desarrollada exclusivamente para Dreamcast. Parece ser que la consiguiente oleada de huelgas de hambre y disturbios de ámbito mundial hizo recapacitar a la plana mayor de la compañía desarrolladora. Así pues, hubo versión PSX, y, es más, aprovecharon el fantástico motor que lo movía para crear nuevos juegos.

Uno de los primeros resultados de tan sabia política es este juego que hoy te comentamos. Si sabías mover con ligereza a Claire y Leon por las calles de Racoon, no tendrás que aprender a manejar a Regina, lo hace exactamente igual.

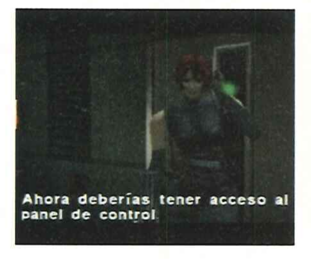
Dino Crisis es un juego nuevo en cuanto a argumento, personajes y algunas (pocas) cuestiones técnicas, pero se ha intentado mantener aquello que hizo grande la serie *RE*: aventura, suspense, adictividad, sustos de muerte, gore y chulería.

El argumento es demasiado parecido a *RE2*. No te lo contaremos en absoluto, vale la pena que veas la majestuosa intro, (seguro que se la ha currado un equipo de cuarenta personas durante tres años)que, además de fascinarte, te pone al día de la última catástrofe motivada por el uso irresponsable de la tecnología.

Cuando empiezas a correr, te das cuenta de que los fondos no son los mismos. Aunque también lucen espectacularmente y con un gran nivel de acabados, no son tan detallados y brillantes como los del entrañable *Res*. Enseguida lo notas y te desanima un poco, pero cuando sigues andando te das cuenta del porqué: la cámara se





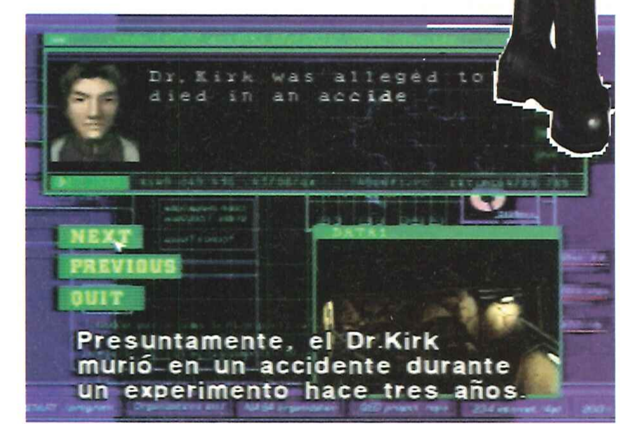




mueve contigo en unos travellings vertiginosos, los entornos son, en la mayoría de casos, en 3D, lo que añade un dinamismo espectacular convirtiendo el juego en una experiencia mucho más rápida y grata. En ciertos casos nos recuerda mucho a *Metal Gear Solid*, los encuadres de cámaras, los entornos, la misma indumentaria de los protagonistas.

Pero nada más. *Dino Crisis* no es un juego de disparos, (aunque tengas que disparar bastantes veces), es un juego de acción en general, suspense y sobre todo Puzzles e inteligencia.

¿Un juego de Puzzles? Bueno, dicho de este modo parece que sea el *Tetris*. Aunque no es así, sí que está basaoo en la resolución de curiosos acertjos; mucho más que *RS2*. Aquí no hay seis zombies en cada habitación, los enemigos son mucho más escasos. Pero, eso sí, cuando aparezca uno darás un salto de medio metro. La cantidad ha sido sustituida por la calidad del suspense y los Raptores se avalanzarán sobre ti en el momento de tensión adecuado para que sufras un paro cardiaco. Os podríamos contar cuando... Pero no, mejor que lo veáis vosotros mismos.



Dino Crisis en una variante de *Resident Evil 2* en algunos aspectos formales, que no cambian en absoluto la sensación que producía el t'tulo anterior en cuanto jugabilidad y suspense, los factores que hacían xde él una joya casi irrepetible.

DC es más dinámico y, en general, está mejor resuelto técnicamente. Es un juego que premia la paciencia y la dedicación condosis de genuino entretenimiento, del que estimula al mismo tiempo tu cerebro y tu sistema nervioso.

Mientras esperamos a que Biozahard: Code Veronica se convierte en una realidad, tenemos un digno y muy cualificado sustituto. ★★★★

EN CIERTOS CASOS NOS RECUERDA MUCHO A *METAL GEAR SOLID*. LOS ÁNGULOS DE CÁMARA, LOS ENTORNOS, LA MISMA INDUMENTARIA DE LOS PROTAGONISTAS...

O si no...

Resident Evil 2
Capcom ★★★★★
Obra maestra, preciosista inteligente e interesante, es Platinum: no lo dejes escapar.

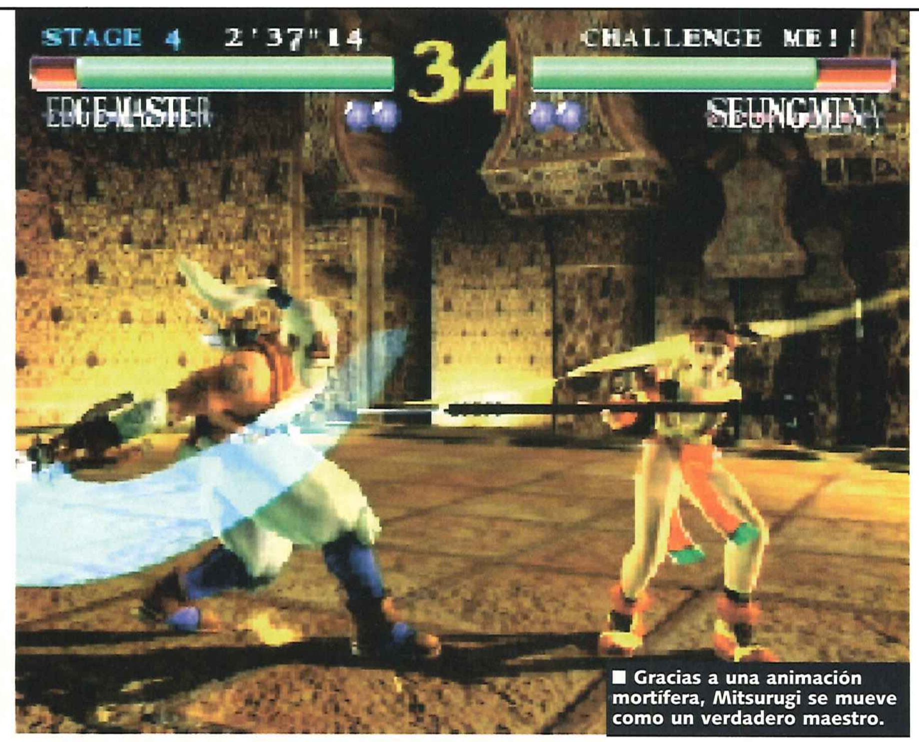
Silent Hill
★★★★★
Escalofriante, tenebroso como el solo.



Ficha Técnica
- Editor: **Sega**
- Desarrollador: **Namco**
- Precio: **8.990 pesetas**
- Disponible: **Sí**
- Jugadores: **1-2**
- Extras: **VMS Compatible, Dreamcast Arcade Stick Compatible.**







■ Gracias a una animación mortífera, Mitsurugi se mueve como un verdadero maestro.

SOUL CALIBUR

NAMCO + SEGA = PERFECCIÓN



■ **Puedes conseguir diferentes atuendos para los luchadores comprando pergaminos en el modo Historia.**

↑ Cara	↓ Cruz
Cara ■ Todo en él es perfecto, no se pueden destacar unos elementos sobre otros.	**Cruz** ■ Tendrás que comprar una Dreamcast nada más verlo... ■ ...Y entonces tendrás que tirar las demás consolas... ■ ...Y con ellas, tirarás todos tus juegos... ■ ...Y jamás te sentirás mal por haberlo hecho.

Ya tenemos nuevo Mejor Juego de Todos los Tiempos. Y sólo es el primer juego que Namco desarrolla para Dreamcast...

Prácticamente todas las revistas de videojuegos del mundo le han concedido un 100% de puntuación. ¿Quieres nuestra sincera opinión al respecto? Pues ahí va: si alguien no considera que este juego es una maravilla, será por... vete a saber qué. Es más: todos los juegos de lucha conocidos, incluida la serie Tekken y todos los Virtua Fighter, tanto para PSX como para Dreamcast y recreativas, son pesos pluma comparados con éste. Todavía más: todos los juegos que has visto —de PC, de recreativa, de N64, de PSX, vídeos de PS2 y todos los «etc.» que se te ocurran— son BASURA comparados con Soul Calibur. Basura con mayúsculas.

La continuación de Soul Blade —el juego de PSX que recibió el nombre de Soul Edge en su versión arcade— es la perfección hecha videojuego. Creíamos que la Dreamcast daría poco más de sí cuando analizamos Virtua Fighter 3tb, pero está claro que nos equivocamos. Dreamcast es capaz de triplicar la calidad de Virtua Fighter 3tb. Y acaba de hacerlo.

Nadie mejor para llevar a cabo semejante alarde de divinidad que los chicos de Namco. Sus días de dedicación exclusiva a la gris de Sony han pasado a la historia. Por suerte. Y prueba de ello es Soul Calibur, el primer título que la firma nipona responsable de Tekken ha creado para la bestia blanca de Sega. Imagínate: si su debut en los 128 bits es el Mejor Juego de la Historia, ¿cómo serán sus próximos trabajos, tanto para Dreamcast como para PS2, también de 128 bits? Soul Calibur es el final de una era de videojuegos, ha creado un antes y un después; pero al mismo tiempo, no es más que el primer peldaño hacia un nivel del software de entretenimiento con el que jamás nos habíamos atrevido a soñar siquiera.

La continuación de Soul Blade comparte unas cuantas cosas con su original, pero también con la serie Tekken. Esto es algo que al principio te resultará difícil de digerir: vale que Soul Calibur es continuación de un juego de PSX, pero... ¿qué demonios hace aquí Yoshimitsu? La respuesta es sencilla: Yoshimitsu era un personaje de Namco, antes que de PlayStation. Y Namco, naturalmente, puede utilizarlo en sus juegos para Dreamcast como le venga en gana...

El menú de modos de juego y opciones también es similar al de Tekken 3, si bien Yoshimitsu es el único personaje reciclado. La razón es fácil de comprender: «Yoshimy» es el único personaje de Tekken que tiene espada, y por lo tanto, el único que podía reciclarse para Soul Calibur.

También aparecen luchadores de Soul Blade, como Voldo, Taki, Sigfried —parte fundamental del argumento del juego—, Cervantes y Sophitia. El malo malísimo, en cambio, esta vez no es Cervantes, sino un tal Inferno. El señor Inferno es en realidad una especie de demonio... ¡de fuego! Su cuerpo está compuesto por llamas incombustibles, y como Dural en Vitua Fighter, cada vez que lucha adopta los movimientos y técnicas de uno de los luchadores «humanos» de los niveles anteriores.

No te vamos a contar gran cosa sobre los gráficos porque, sencillamente, no nos creerías. Además, hay otro problema: aun si nos creyeras, no seríamos capaces de



■ ¿Es Maxi o Elvis sobre un escenario de Las Vegas?

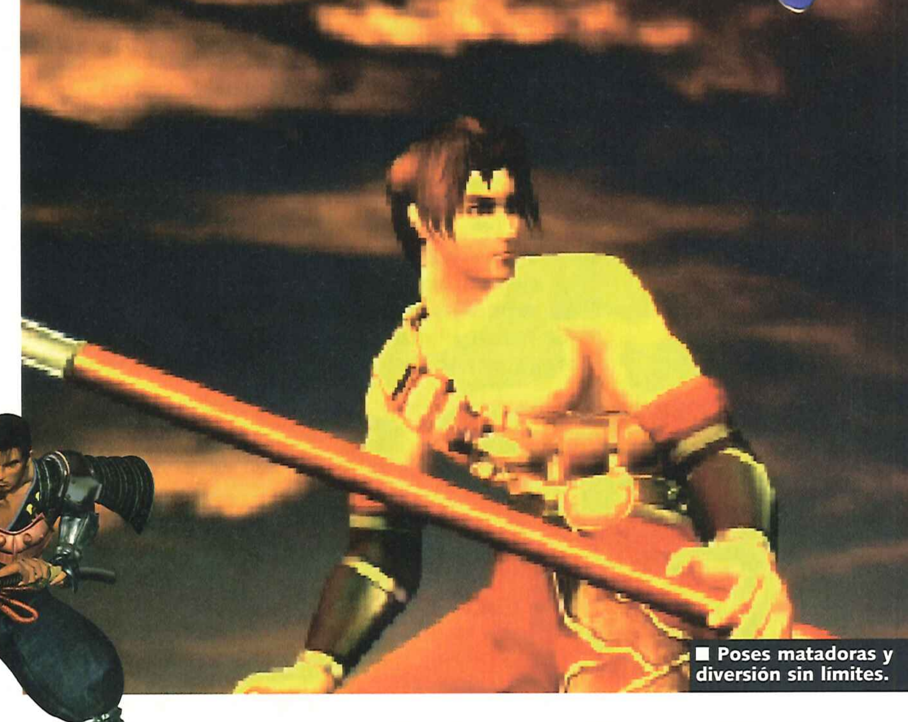
describirlos con palabras. Escenarios en 3-D con decorados también en 3-D tan enormes que se pierde la vista; personajes con párpados, pelo, pestañas, lengua, labios, dientes, dedos, uñas, costuras en la ropa, grabados en los escudos y empuñaduras...; un modo Historia tan enorme, original y variado que te tendrá enganchado durante ¡toda la vida! En serio, es algo indescriptible.

El sistema de acceso a escenarios, personajes y modos es aún más retorcido que en Tekken 3, aunque similar. Cada vez que te pasas el juego con uno de los personajes disponibles desde el principio, obtienes acceso a otro personaje. Cuando te lo pasas con uno de los personajes secretos, obtienes escenarios nuevos y puntos. Con los puntos, compras pergaminos en el modo Historia. Con los pergaminos, compras nuevos vestuarios para tus personajes, nuevos emplazamientos para el modo Historia, nuevos escenarios para los otros modos... Para que lo entiendas, a grandes rasgos, digamos que todos los modos de juego se complementan entre sí, y mediante unos se consiguen cosas para los demás. Todo el juego es un gran conjunto en el que todo encaja y se complementa. ¡Si hasta hay una opción que te permite configurar la intro a tu gusto!

Nada más poner el juego en la consola verás que aparece en la pantalla una opción increíble, totalmente nueva: 50 MHz ó 60 MHz. Así, si tu tele es normal, tirando a antigua, jugarás en 50 MHz con la calidad gráfica de cualquiera de los juegos de Dreamcast que han salido hasta la fecha; pero si tu televisor es relativamente moderno, es posible que sea compatible con la calidad de imagen de 60 MHz, con lo que tendrás... ¿cómo decirlo? ¡Un juego de calidad fotográfica! Naturalmente, junto a ambas opciones hay una tercera para comprobar si tu tele es compatible o no con 60 MHz. Alucinante.

No hay secuencias de vídeo generadas por ordenador. Ya, sabemos lo que estás pensando: que una de las mejores cosas de los juegos de Namco siempre han sido las intros, porque ciertamente son fantásticas; pero eso era en PlayStation, muchachote. La intro de Soul Calibur es con los gráficos del propio juego, y la calidad de los gráficos del propio juego —con perdón de PlayStation— es mejor que la de todas las intros de Tekken juntas. Sí, entendemos que no te lo creas, pero ya lo verás...

Si todavía no te has comprado una Dreamcast, hazlo. Todo ser humano sobre la faz de la tierra que no tenga Soul Calibur se está perdiendo algo genial, irrepetible. ¡Y no creas que tener Zelda o Metal Gear Solid te sirve de coartada! Sin embargo, Soul Calibur tiene un problema serio: después de probarlo, no volverás a jugar con un PC, una PSX o una N64 en mucho tiempo. Tendrás que tirar todos tus juegos y consolas al contenedor de basura más cercano, porque BASURA es lo que te parecerán. Pero tampoco los echarás de menos. ★★★★★



■ Poses matadoras y diversión sin límites.







Ficha Técnica
- Editor: **Sega**
- Desarrollador: **No Clichè**
- Precio: **8.990 pesetas**
- Disponible: **Sí**
- Jugadores: **1-4**

TOY COMMANDER

ACABA CON MIMOSIN



■ **El apartado gráfico está en la línea Dreamcast que ya conocemos, aunque los escenarios no son enormes.**



↑ Cara	↓ Cruz
Cara ■ Argumento y desarrollo originales. ■ Muchos vehículos. ■ Rompe todas las barreras genéricas.	**Cruz** ■ De acuerdo, es un juego para niños.

No solo de podería gráfico vive la Dreamcast. Para el estreno europeo de la consola nipona, que mejor que un juego desarrollado en el viejo continente y que merece por todo lo alto el apelativo de Original.

Toy Commander es un juego bastante innovador en su planteamiento. Y decir esto de un juego hoy en día en un análisis cuesta lo suyo. Nos guste o no, dadas las posibilidades de simulación que poseen hoy en día las consolas, el margen existente para planteamientos de un cierto riesgo y creatividad se reduce mes tras mes. Tal vez el sdalto cualitativo pendiente será el desarrollo de interfaces que aumenten nuestro grado de immersión en el juego (échale un ojo a nuestra reseña de *eXistenZ* en la Lanzadera de este número y verás de qué estamos hablando).

Mientras ese momento llega, deberemos conformarnos con algún que otro relámpago de genio a cargo de desarrolladores con ideas propias. *Toy Commander*, por ejemplo, lleva un paso más allá el concepto tan brillantemente expuesto por *Micromachines*: nuestro entorno más cotidiano como cancha de juego, circuito de carreras o campo de batalla. y como protagonistas, los habitantes del baúl de los juguetes.

El juego empieza con un eficaz tutorial con el que empezamos a entender de qué va este simpático berenjenal de objetos cotidianos.

Un pequeño robot te insta a que, con la ayuda de un avión de la segunda guerra mundial y un tanque, pongas a hervir unos huevos dentro de un cazo, !ah¡ y que no se te olvide encender el fuego correcto de la encimera. Para acabar de rematar todo ello, deberás hacerlo contra reloj. Completar la operación dentro del tiempo cuesta lo suyo. Después de ver todo esto te quedas un poco alucinado por lo peculiar de los objetivos y la utilización del entorno de los juguetes hasta su máxima expresión (los misiles son lapiceros y las bombas gomas de borrar o chinchetas) lo que tiñe el contexto del juego con una pátina de humor omnipresente.

Superada la fase de entrenamiento que consta de

algunas misiones más, todas ellas divertidísimas, empieza la aventura: deberás vencer a las hordas de Ugolin, tu osito de peluche, que ha revolucionado a todos tus juguetes y ha tomado el poder de la casa. Tendrás que reconquistarla habitación a habitación.

Lo mejor de todo es que este original argumento viene respaldado por un apartado técnico y de sistema de juego a la altura, suficiente para que el juego no caiga en un bucle de repetitividad o aburrimiento. Con el desarrollo de las fases se nos ofrece una variada selección de géneros en el que habrá carreras, disparos, precisión, estrategia, etc...



Pero lo más divertido del juego, sin lugar a dudas, es la interacción de los vehículos que manejas con los entornos familiares en que se mueven. Así pues, en la cocina, podrás volar entre los cereales y el vaso de leche, sortear las patas de las sillas o empujar un tarro hasta que se caiga de la mesa y se rompa contra el suelo. De hecho tendrás que hacer muchas de estas cosas para poder cumplir tus objetivos.

Toy ★COMMANDER★



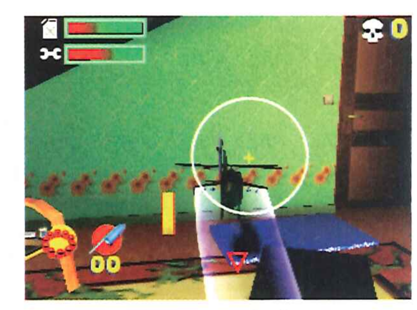
Es increíble como los desarrolladores han sido capaces de aplicar las leyes de la física sobre todos y cada uno de los objetos que componen cada escenario, todos ellos caen se despalzan, ruedan o patinan como lo harían en la vida real. ¡Genial!

El apartado grafico está en la línea Dreamcast que ya conocemos, aunque los escenarios no son enormes. El movimiento es suave y preciso, la diversidad de cámaras te ofrece una visión de la acción inmejorable y la reproducción de lo que sería el interior de una casa es acertada y completa sin producir en ningún momento la sensación de vacío de detalles que causan otros juegos ambientados en un entorno familiar. La música y el sonido están a la altura:variedad y nada de estridencias.

Tanto si te gustan los juegos originales y divertidos que se apartan un poco de lo de siempre como si los que te van son los que te ofrecen una elevada solvencia técnica, *Toy Commander* puede ser uno de tus títulos de cabecera. ★★★★





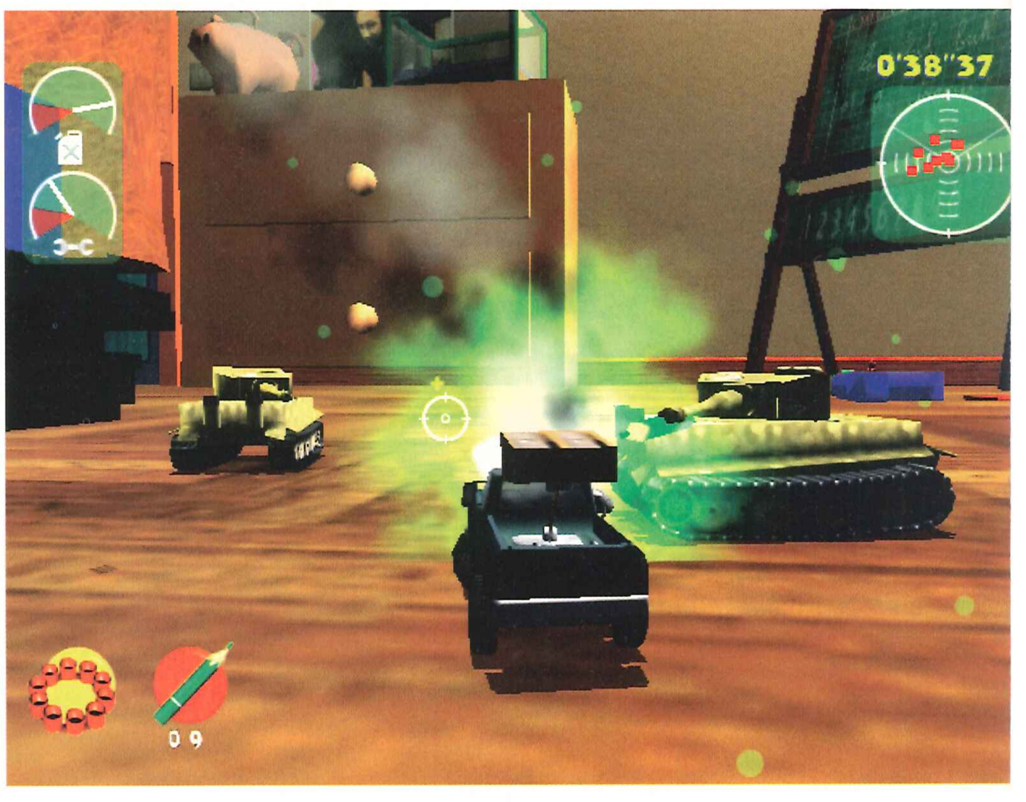


■ Misiones hilarantes, desde freír un huevo a derrotar a un ejército de peluches rebeldes.

O si no...

Pen Pen
Infogrames ★★★
Otro producto Dreamcast para amantes de la excentricidad y el sentido del humor exótico.

Power Stone
Proein ★★★★★
De acuerdo, es una auténtica pieza de género. Pero tan original, tan innovador. Tan...





■ Buenas noticias, hasta ahora las carreras de hipopótamos rosa





Ficha Técnica

- Editor: **Infogrames**
- Desarrollador: **General Entertaintment**
- Precio: **8.990 pesetas**
- Disponible: **Sí**
- Jugadores: **1-4**

HUMOR BLANCO

CARCAJADAS EN LA NIEVE

↑ Cara	↓ Cruz
Cara ■ El pingüino azul, los malvados libros voladores, el muñeco de nieve... Una locura. ■ Gráficos tan golosos que entran ganas de morderlos. ■ Mucho más adictivo de lo que podría parecer en un principio.	**Cruz** ■ Como broma está bien, pero sólo para un rato. ■ Le faltan la variedad y jugabilidad exquisita de *Mario Kart*.

Este originalísimo juego te presenta a todo un elenco de bichejos con aletas que se dedican a competir en hilarantes carreras sobre hielo. Vale, no será el título estrella de la Dreamcast, pero va bien para echar unas risas.

Échale la culpa a las drogas, a una indigestión de cereales o a varias horas delante del televisor viendo dibujos animados de Tex Avery. Da igual de quién sea la culpa, el caso es que los chicos de General Entertaintment se encerraron en una habitación oscura y unas tres mil horas después salieron con *Pen Pen*, uno de los juegos de carreras más locos que jamás pasaron por esta redacción, bajo el brazo. A lo mejor es que para los diseñadores japoneses la locura, más que una opción, es un modo de vida.

Trata de imaginarte a eso tipos vendiéndole el proyecto al Yosifune de turno: "Sí, es como especie de juego de carreras, sólo que sin coches... ni vehículos de ningún tipo. Controlas a un monstruito de colores que resbala sobre su estómago por un mundo mágico completamente helado. Te impulsas con las aletas y vas cubriendo etapas, tres por pista. Por ejemplo, una de natación, otra de conducción cuesta abajo y... bueno, otra que ya se nos ocurrirá. También hay golosinas, muñecos de nieve, barcos piratas, malvados libros volantes y pequeños mamuts. Y la banda sonora será como de orquesta de fiesta mayor, sólo que mucho más desquiciada y ruidosa. Bueno, ¿podemos firmar ya el contrato?"

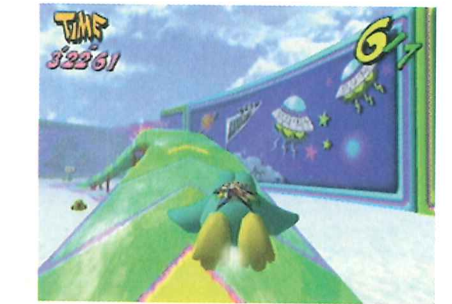


El caso es que esta delirante idea pasó el corte. Ahora es una realidad. Y hasta cierto punto resulta incluso brillante. Tiene evidentes puntos de contacto con *Mario Kart* y *Diddy Kong*; en la partida individual te enfrentas a seis oponentes guiados por la CPU y en el modo Versus cuatro jugadores pueden correr a la vez. Controlar a tu personaje –pingüino, tiburón, morsa o cualquier otro bicho con aletas- requiere un uso certero del stick analógico y el botón de arranque. Se trata de apretar el botón con un cierto sentido del ritmo para ir regulando la frecuencia de los aleteos. A diferencia de *Mario Kart*, no hay armas, pero siempre te queda el consuelo de sacar a tus contrarios de la pista.

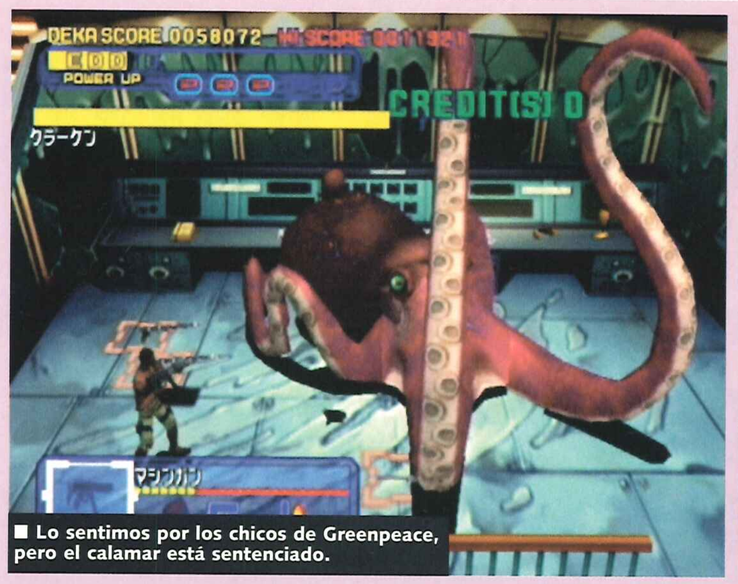
Pen Pen tiene muy buen aspecto. La profundidad y solidez de los paisajes renderizados y personajes es fabulosa, sin ninguno de los molestos saltos de polígonos o efectos de niebla tan frecuentes en títulos de otras consolas. La compañía parece haber disfrutado con las posibilidades que le ofrecía la Dreamcast, y se nota un honrado esfuerzo para aprovecharlas al máximo.

Gráficos aparte, la verdad es que se nos hace difícil analizar un juego como éste con un mínimo de rigor. Por ejemplo, ¿qué grado de adictividad se le supone? Pues depende. Si tienes una acusada sensibilidad hacia la comedia, cuando más descerebrada mejor, puede que se resulte adictivo correr sobre el hielo pilotando (¿) un tiburón azul de enormes mandíbulas, un hipopótamo rosa ¡¡con aletas¡¡, o una especie de híbrido entre naranja mecánica y riñonera con (sí, lo has adivinado) ¡¡aletas¡¡ Cada vez que consigues la victoria con alguno de estos peluches sub y sobreacuáticos consigues un objeto, aletas nieves o un par de esquís, que te será muy útil en futuras carreras.

Es un pequeño milagro que este juego se haya editado en Europa. Los distribuidores locales suelen pensar que el humor va por barrios y que este tipo de patochadas sólo hace gracia en Japón. Y eso es injusto, a nosotros también nos hace gracia. Disfrutamos con *Top Secret* y *Austin Powers* y no nos perdíamos ni un capítulo de esa absurda serie mexicana que se titulaba *El Chapurrín Colorado*. También nos gusta el manga y en lugar de albornoces utilizamos quimonos. De acuerdo que la Dreamcast ofrece juegos más espectaculares, estimulantes y jugables, pero no encontramos motivos para no hacerle un rincón a esta surreal carrera de animalejos barrigones. ★★★



■ **Sparky, el pingüino azul. Nada, aletea, bucea... Una monada.**



■ Lo sentimos por los chicos de Greenpeace, pero el calamar está sentenciado.







■ **Los motivos por los que nadie quiere rescatar a esta espantosa dama siguen siendo un misterio. Los artistas de Sega debían tener un día terrible cuando empezaron a trabajar en Cop 2...**

DYNAMITE COP

PÁNICO EN ALTA MAR

Otro juego de Sega que cubre el trayecto de recreativa a consola sin dejarse nada por el camino. Pero, si la sacamos del contexto de las tragaperras, ¿vale la pena jugar con este beat-'em-up de regusto añejo?

Aviso para navegantes: tal vez no todos los éxitos arcade deberían convertirse a consola. ¿Po qué? Muy fácil, cuando se trata del terreno del arcade, hay muchos juegos a los que jugamos durante un par de minutos, vigilando cautelosamente todas y cada una de las monedas que van escurriéndose de nuestras manos. Pero, tirados en el suelo del salón, con una Coca-Cola y unas patatas a mano, deseamos tener tanto *Final Zelda Solid* como sea posible. Las partidas de cinco minutos llegaron al final de sus días con las computadoras caseras de 8-bits. Perdón...ordenadores.

Estos son los motivos por los que la conversión de Sega a Dreamcast del arcade *beat-'em-up*, *Cop 2* —editado en Japón como *Dynamite Deka 2* y también conocido como *Die Hard Arcade 2*— no puede competir con los 128-bits. Coger un juego de máquina recreativa que te divierte durante cinco minutos porque-eso-es-precisamente-el-tiempo-que-le-vas-a-dedicar —como *Cop 2*— y llevarlo a un contexto en el que se supone que un juego tiene que durar días, o incluso semanas, es evidente que no es una buena idea.

Pero estamos yendo más allá de lo que nos toca. *Cop2* es un simple *beat-'em-up* para uno o dos jugadores del estilo del espantoso *Fighting Force* de Core, que fue diseñado basándose en el clásico de las máquinas recreativas *Double Dragon* (ooh) y *Final Fight* (aah). Por suerte, aquí no aparecen aquellos conjuntos de 50 botones lentos y cutres de *Street Fighter Alpha 3*, simplemente buenos puñetazos, patadas y saltos al estilo clásico. De todas maneras, tampoco encontramos nada del refinamiento que ofrece el reciente, camorrista y supremo *Power Stone* de Capcom. Derrotar a los malos de *Cop 2* consiste simplemente en aporrear los botones, cambiando ocasionalmente de pegar patadas a puñetazos siempre que alguien te moleste.

Para maquillar un poco su simplicidad, el escenario de *Cop 2* contiene armamento diverso, que abarca desde las más poderosas a las más cutres armas. Tal y como te vas moviendo de un lado a otro —no te esperes ninguno de esos nuevos efectos de scrolling—, aparece de todo, desde lanzadores de misiles a aspiradoras, que puedes utilizar para pasar luchar contra tus adversarios. Los preferidos de esta redacción incluyen un frutero de manzanas, un pez espada muerto y una extraña combinación encendedor-aerosol. No hay lugar a duda que en esta extraña armería radica la gracia de *Cop 2*: si el juego no consigue que rías como un loco la primera vez que juegas, deberías empezarte a preocupar.

De todas maneras, el sistema de juego y la falta de profundidad del argumento —"Así que aquí está este barco, bien, y dentro están esos terroristas que han secuestrado a esa (increíblemente horrible) chica, yeah, y tú debes rescatarla..."— son casi para echar a correr. Francamente, ya no era un buen arcade en sus inicios, por lo tanto cualquier conversión casera habría necesitado algo más que unos cuantos sub-juegos, como las peleas uno-contra-uno, que Sega ha recuperado del juego principal. Entre los extras se encuentra, de manera realmente curiosa, una oscura máquina recreativa de 1980 llamada *Tranquilliser Gun* —posiblemente alguien del equipo desarrollador tuvo algo que ver en la creación del juego. De todas maneras, no vale nada.

En definitiva, *Dynamite Cop 2* es un juego refrescante y sin complicaciones. Pero, lo que era un arcade aceptable para cinco minutos, no posee nada que valga la pena ser convertido en un juego para casa. Continúa en los 90 y, en su lugar, cómprate *Power Stone*. ★★

O si no...

Power Stone
Capcom ★★★★★
Cuando pensamos en un juego cinco estrellas para Dreamcast, éste es uno de los dos otros que se nos ocurren. Por su originalidad, brillantez y sentido del humor.

Virtua Fighter 3tb
AM 2 ★★★★★
Muy difícil, pero como beat'em up con denominación de origen no tiene precio.

Ficha Técnica
- Editor: **Sega**
- Desarrollador: **Sega**
- Precio: **8.990 pesetas**
- Jugadores: **1-2**
- Disponible: **Sí**
- Extras: **VMS**



↑ Cara | **↓ Cruz**

Cara
- Un armamento ridículo y divertido.
- Lucha fácilmente accesible.

Cruz
- Mira los créditos en media hora.
- No hay profundidad.
- Una trama espantosa.





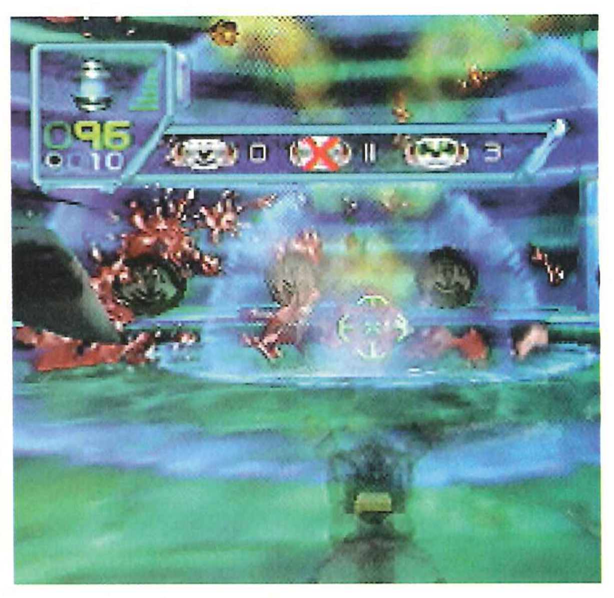
■ **Lo están sujetando para darle una paliza y no tiene escapatoria posible.**

Ficha Técnica
- Editor: **Nintendo**
- Desarrollador: **Rare**
- Precio: **9.490 pesetas**
- Disponible: **Sí**
- Jugadores: **1-4**
- Extras: **Rumble Pak**

JET FORCE GEMINI

MASACRE HORMIGUIL (SOMOS JÓVENES Y VIOLENTOS)


■ Estos insectos son tan inexpresivos como una hormiga real, y también igual de molestos.



Sin duda alguna, los conocedores del trabajo de Rare y los amantes del *shot'em up* tienen en mente desde hace mucho tiempo un par de promesas que los mantienen en vela: *Perfect Dark* y *Jet Force Gemini*. Ahora, después de dos largos años, se hace realidad una de ellas.

Y los buenos aficionados se llevarán una grata sorpresa cuando vean aparecer a los gemelos de esta masacre futura en la pantalla de su televisor. En los primeros momentos del desarrollo del juego, los personajes tenían un aspecto bastante infantil. Eso ha cambiado y Juno luce mucho más crecido de lo que parecía inicialmente; podría pensarse que el juego tardó tanto en salir que el muchacho se fue haciendo mayor durante el desarrollo. Sin embargo, la verdad es que el estilo infantil de las primeras propuestas no cuadraba con el ritmo de sangre (o plasma) y fuego que se le estaba dando al título. El resultado de tanto tiempo de espera es un Juno vigoroso y despiadado, con una hermana que muchos preferirían como guardaespaldas que como novia.

Este nuevo *shooter* en tercera persona cuenta con una amplia cantidad de tareas a realizar, niveles cuidadosamente realistas, jefes casi imposibles de acabar y un número de enemigos poco menos que infinito (debido, por lo demás, a que tienes que repetir los niveles en muchas ocasiones). Por si fuera poco, incluye un modo cooperativo para dos jugadores y un deathmatch para cuatro, por lo que si hay algo claro es que tenemos juego para rato. Rare ha optado por un modelo de juego más largo que la vida, en la línea de los títulos que triunfan hoy por hoy en casi todas las plataformas. En este caso, se ha utilizado la segura ecuación "a más dificultad más durabilidad", con lo que *Jet Force Gemini* puede resultar para muchos una experiencia selectiva y frustrante, con farragosos modos de entrenamiento que te separan de la aventura principal.

Pero el caso es que estamos hablando de un juego de Rare, y eso suele sder sinónimo de alta exigencia. La huella de los creadores de *GoldenEye* está presente a lo largo del juego, y el característico toque gore tampoco podía faltar. El hecho de verte obligado a enfrentar varias veces los oponentes de un mismo nivel no es lo único que hace de este título una especie de carnaval de disparos, manchas de plasma y miembros regados por el suelo. Es habitual toparse con las partes de una hormiga gigante aniquilada; incluso es útil ir a patear sus restos, pues al acumular unas cuantas cabezas obtienes información importante. También es muy frecuente que dispares a un grupo de insectos apostados junto a un barril explosivo, y se forme una tortilla de abdómenes y patas bañadas en cierto líquido verde y brillante; incluso es posible que dispares 'sin querer' a uno de los osos que estás

↑ Cara	↓ Cruz
Cara ■ Gore, destrucción y delirio. ■ Niveles estupendamente diseñados. ■ Exige paciencia, pero compensa.	**Cruz** ■ Un poco repetitivo. ■ Esperábamos más del modo multijugador.









■ **Juno y su equipo han crecido, ahora son mayores de edad y ya no se les puede acusar de tenencia ilícita de armas.**

protegiendo, haciendo volar su cabeza graciosamente. Éste es el tipo de cosas que cabe esperar de un *shoot'em up* hecho por Rare, y la compañía no se ha privado de nada en su nuevo lanzamiento.

Aunque esto probablemente ya lo sabes, te recordamos que *Jet Force Gemini* es la historia de dos gemelos que viven en una nave espacial que les sirve también como despacho, y tienen algo así como una PYME que presta sus servicios a grupos marginales y sectores desprotegidos del universo. En este juego, tienen que rescatar a una tribu de cierta especie de osos que está siendo asolada por una invasión de hormigas gigantes. Contando al perro, Lupo, los tres tienen que trabajar en equipo para completar los niveles, debido a que cada miembro de este equipo de élite tiene capacidades distintas sin las cuales muchas zonas permanecen impenetrables. Sin embargo, no puedes contar con todos desde el principio; es necesario avanzar con uno sólo hasta Mizar's Palace, que es el punto de encuentro. Una vez llegas allí, un nuevo personaje comienza su travesía hacia este sitio y cuando el grupo completo se ha reunido, pueden volver a los niveles que habían recorrido por separado y acceder a lugares que eran imposibles para quien los había descubierto inicialmente.

Para cruzar los niveles, cada miembro de la Jet Force tiene que rescatar absolutamente todos los ositos, matar a todas las hormigas invasoras, recoger todo lo que suelten cuando las matas, y todo lo que encuentres por el camino, y acabar, en general, con todo, hasta que se abra la puerta del nivel siguiente. Aquí es donde el juego deja por momentos de ser un buen *shoot'em up* y se convierte en una especie de frío campo de entrenamiento, en el que tienes que repetir los niveles en incontables ocasiones para poder superarlos. Y debido a que empiezas sin contar con el grupo completo, el juego es un hueso muy duro de roer desde el principio. La única ventaja que tienes al empezar es que las primeras armas apuntan automáticamente, pero esto no dura mucho, así que pronto te ves en la necesidad de utilizar el botón R para apuntar. Pronto descubrirás una de las cosas que más xomplican el juego: es muy difícil controlar la puntería. Si eres un curtido jugador de shooters de nueva generación, acabarás superando estos inconvenientes de tipo técnico y centrándote en lo que de verdad importa: la realización de tus objetivos y el despliegue indiscriminado de vísceras y pólvora.

Con respecto a los modos para varios jugadores, el título ha incluido mucho menos de lo que habían prometido los desarrolladores. Y la jugabilidad de las dos opciones, el deathmatch para cuatro jugadores y el modo cooperativo para dos, no es precisamente alta. En la opción de cuatro jugadores, las dificultades para controlar la puntería son las mismas que en el juego normal, pero dificultan mucho más la experiencia del deathmatch; también aquí el título pierde atractivo por la incomodidad para tener una perspectiva del entorno, al tratarse de un juego en tercera persona. El modo cooperativo no se ve tan afectado por estas dificultades de orden técnico, pero es demasiado simple para uno de los dos jugadores; pues aquí, uno de ellos controla a Floyd, el robot flotante,con el que no se pueden hacer demasiadas cosas. De todos modos, sus cualidades pueden convertirlo en un buen colaborador del otro compañero, pues puede sostenerse en el aire y disparar desde sitios estratégicos; a medida que juegan, los participantes van descubriendo las ventajas del robot, sobre todo en los momentos difíciles.

LOS QUE ESPERABAN ÉSTE JUEGO COMO LA REALIZACIÓN DE SUS ESPERANZAS MÁS ÍNTIMAS QUEDARÁN SATISFECHOS... A MEDIAS.

En conclusión, un juego rebosante de acción, con niveles magníficamente diseñados, pleno de gore hasta lo indecente, pero con incomodidades innecesarias para hacerlo duradero, innecesarias porque no alargan la intensidad y la continuidad de la acción, sino que la hacen un poco repetitiva. ★★★★



O si no...

Goldeneye
Rare ★★★★★
Sigue siendo el padre de todos los shoot'em up.

Turok 2
Acclaim ★★★★★
Entre hormigas y dinosaurios la diferencia no es mucha.



■ **Bien hecho Juno, recoge esa cabeza y vete por las demás.**



■ Abundan los gags de comedia automovilística.





■ La emoción de la carrera al aire libre a velocidades de , ejem, 20 millas por hora...





■ Juguetes caros y muy contundentes.

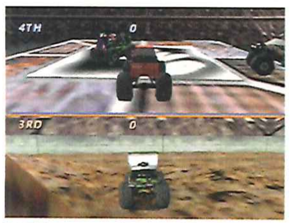


Ficha Técnica

- Editor: **Proein**
- Desarrollador: **Edge of Reality**
- Precio: **9.990 pesetas**
- Disponible: **Sí**
- Jugadores: **1-4**
- Extras: **Rumble Pak**

MONSTER TRUCK MADNESS 64

EL PAYASO DEL CAMIÓN DE AL LADO YA ESTÁ FUERA DE CIRCULACIÓN. ¿QUÉ TAL ESOS HUMOS?



■ Tú, un amigo y destrucción a troche y moche.

Hay pocas cosas en la vida que te dejen tan a gusto como echar a un contrincante de cabeza a un charco lleno de grasa. Ahora añádele diez toneladas de motor y carrocería y ya estás montado en una cachonda apisonadora capaz de arrasar todo lo que se le ponga por delante.

En *Monster Truck Madness 64* estás al mando de algunos de los mayores y más peligrosos vehículos de la carretera. Pero a diferencia de la vida real, no tienes que sentarte al lado de algún apestoso yanqui con aliento a nachos y un culo más peligroso que la central de Chernobil -a no ser que hayas sido tremendamente desgraciado en el amor. En el caso de que no estés familiarizado con el mundo de los Big Wheel, te diremos que estas carreras consisten en dos camiones gigantes equipados con neumáticos del tamaño de una noria que se dedican a destrozarse el uno al otro -y de paso, todo lo que se les pone por delante- hasta que cruzan la meta. Vamos, un caso de a ver quién la tiene más grande en su vertiente más destructiva.

Monster Truck no está diseñado como un juego de carreras, pero tiene algunos elementos del género. En el modo de un sólo jugador te dedicas a circular por las pistas y a abrir nuevos caminos si eres el primero en pasar por allí. No es tan fácil como puede parecer, puesto que los desarrolladores de Edge of Reality se han asegurado de que cada detalle de la conducción real esté presente en este juego.

DOS CAMIONES GIGANTES DESTROZÁNDOSE UNO A OTRO. UN CASO DE A VER QUIÉN LA TIENE MÁS GRANDE EN SU VERTIENTE MÁS DESTRUCTIVA.

Mientras ruedas por la pista, podrás echarle el diente a power-ups que te harán la conducción más suave, pero a veces estas ayudas pueden resultar más perjudiciales que otra cosa. Por ejemplo, la capa de aceite permanece en la pista durante todo el juego, y el súper salto, que por un lado te permite avanzar a tus contrarios, generalmente hace que te saltes puntos de control obligatorios, lo que te obliga a volver hacia atrás.

La acción puede llegar a ser desesperadamente lenta y tan frustrante como conducir camiones de verdad: piensa que no se trata automóviles de competición, sino de enormes máquinas de difícil manejo. Pero mientras esta lentitud puede atribuirse al realismo del juego, hay otros problemas que parecen ser debidos a una programación más bien pobre: los fondos son poco afortunados, los saltos y pequeños errores gráficos y la niebla distraen la atención del jugador. Y lo más importante, en un juego dedicado a los *Monster Trucks*, la falta de barro en la pista es casi un crimen.

La partida múltiple es lo que salva al juego, aunque sólo sea por lo divertido que resulta ver la cara que ponen los no iniciados mientras luchan por hacerse con el esquivo control del vehículo. Podéis jugar unos contra otros en los modos de hockey y fútbol, que consisten en empujar un objeto hasta la línea de meta en un tiempo límite, correr en un vehículo en forma de gallina si jugáis en modo Tag, o ir rebotando hasta la meta en el modo de persecución. La inclusión de Summit Rumble, donde todos los participantes luchan por conducir sus camiones hasta la cima de una pendiente, es otro punto a favor del juego.

Destrozar cosas es genial, y en la versión para PC de *Monster Truck* hay varios excelentes elementos destructivos. La versión para N64 tiene quizás una atmósfera más social y es divertido para jugar en compañía, pero a largo término falla en cuanto a consumo individual. Un consejo: decora la cocina con un poco de basura, invita a tus amigos, poneos camisas a cuadros, tiraos unas cuantas cervezas por encima y cargad este juego en la N64. Desaconsejado hacerlo sobrios. No hace falta permiso de conducir. ★★★

↑ Cara	↓ Cruz
Cara ■ Buena partida múltiple. ■ Olor a testosterona. ■ Cervezas en el sofá.	**Cruz** ■ Gráficos monótonos. ■ Controles dudosos.

O si no...

Carmageddon 2: Carpocalypse Now
SCi ★★★
Sangre, sudor y llantas. Un juego irresponsable y feroz.

Micro Machines 64 Turbo
Proein ★★★★★
Diversión y exceso en formato microscópico.

COMMAND & CONQUER

EN TIEMPO REAL Y PARA NINTENDO

Ficha Técnica
- Editor: **Nintendo**
- Desarrollador: **Westwood**
- Precio: **9.990 pesetas**
- Disponible: **Sí**
- Jugadores: **1**



■ Cuatro años de existencia y aún es un juego imprescindible. ¿Cuántos juegos pueden decir algo así?



■ Soldaditos híbridos tipo Lego para hombres hechos y derechos.

Los buenos juegos de estrategia a tiempo real te dejan clavado en la silla más que cualquier otro juego en el mundo. Y Command & Conquer, aunque quizás no es el más famoso de todos ellos, sí es el más apreciado por los jugadores. Lanzar las virtuosas tropas GDI contra la detestable Hermandad de Nod resulta tan irresistible que no podrás evitar lanzarte compulsivamente al cultivo de Tiberium para crear soldados y vehículos y mandarlos a la batalla, y mientras ves como son abatidos sin compasión sólo pensarás en volver a por más. Puedes lanzar ataques aéreos con los A-10, cosa que no está nada mal, y cambiar de bando cuando te canses de ser bueno.

Pero si alguna vez has jugado a la versión para PC, estarás preguntádote unas cuantas cosas. Empecemos por el principio: ¿cómo se puede controla el ejército sin un ratón? Y otra cosa, ¿cómo vas a poder distinguir un minúsculo grupo de soldados de otro sin un monitor de alta resolución? Respondiendo primero a la segunda de las preguntas, es cierto que un monitor de TV no constituye la mejor de las pantallas posibles. Incluso si le conectas un Pack de Expansión y aumentas la resolución, sigue siendo difícil distinguir los tanques de los APCs, o los granaderos de los ingenieros. Y lo mismo ocurre con los lujosos nuevos gráficos en 3D, que aunque no giran como los de *Warzone 2100* en una Playstation, no están nada mal.

Pero el control de la N64 substituye sorprendentemente bien al ratón del PC. Con un poco de práctica puedes utilizar el joystick para apuntar unidades y seleccionarlas, lo mismo que para dibujar recuadros que agrupen a diferentes unidades. Puedes asignar esas unidades a los botones, de manera que seas capaz de seleccionarlas inmediatamente cuando lo necesites. No es un sistema perfecto, y a veces puede ser un poco irritante, pero funciona. Aparte de eso, la versión de *C & C* para N64 es una conversión perfecta de la versión para PC a este formato. Lo que significa que, igual que está todo lo bueno de la versión original -y este nuevo *C & C* es realmente bueno-, los pequeños defectos del juego para PC se mantienen. Por ejemplo, sólo se puede hacer construir una unidad cada vez, y jugar contra el orde-nador resulta de lo más aburrido, puesto que siempre hace el mismo ataque cobarde. Pero esto son sólo minucias. Lo que resulta realmente imperdonable es que los desarrolladores de Westwood han mantenido un defecto enorme de la versión PC: las misiones de no producción.

Este tipo de misiones, con las que te encuentras cada tres o cuatro niveles, no te permiten construir edificios o nuevas unidades. En lugar de eso, para hacerte con tu objetivo cuentas solamente con las unidades que el juego te da por defecto. Eso significa que las mandas a ciegas por el nivel que invariablemente está hecho un avispero- y el enemigo las barre una y otra vez, hasta que en algún momento, de pura chiripa, consigues superar la misión. Las misiones de no producción ya son rematadamente aburridas si juegas con un PC y su correspondiente ratón, pero con un sistema de control tan precario como el de la N64, pueden hacer que el más paciente de los fans de los juegos de estrategia a tiempo real se suba por las paredes mientras tropieza una y otra vez con la misma piedra.

En fin, que la única razón por las que este tipo de misiones resultan tan aburridas es que el resto del juego es realmente divertido. Las unidades de infantería y los APCs valen su peso en oro cuando tienes que pagarlos con tus propios créditos de juego, y no es extraño que acabes gritándole órdenes directamente a la pobre pantalla cuando el recuento de bajas y pérdidas empiece a ser alarmante. Quizás exageremos un poco, vale, pero puede que *C & C* sea el primer paso hacia una fascinante escalada bélica con escenario en la N64. Siguiente objetivo: *Starcraft*.

O si no...

Body Harvest
Gremlin ★★★★
No es lo mismo, pero los niveles de violencia son similares.

GoldenEye 007
Nintendo ★★★★★
Tampoco es lo mismo. Es el mejor juego del mundo. Sin más.





■ Este juego necesita un ratón tanto como Tom a Jerry.

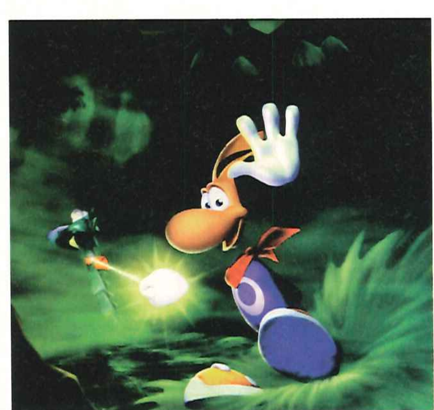


■ ...y tan pronto como la noche se cierne sobre Serengeti, los animales más grandes se dirigen hacia el agua.

↑ Cara	↓ Cruz
Cara ■ Misiones extra para la N64. ■ Esos gráficos... ■ Grande, grande, grande.	**Cruz** ■ Un solo jugador ■ Misiones de no producción. ■ El control es operativo pero un poco molesto.





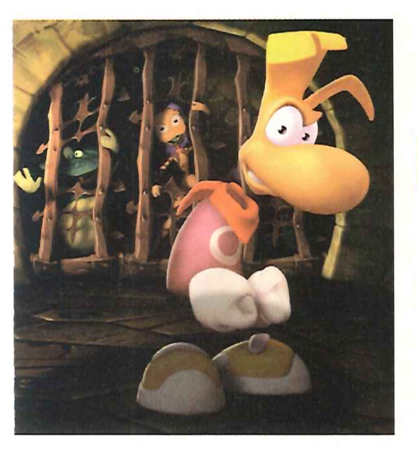


Ficha Técnica
- Editor: **Ubi Soft**
- Desarrollador: **Ubi Soft**
- Precio: **9.995 pesetas**
- Disponible: **Sí**
- Jugadores: **1**
- Extras: **Rumble Pak, Pak de memoria**

RAYMAN 2: THE GREAT ESCAPE

UN HEROE DESARTICULADO





La nueva aparición de la mascota de Ubi Soft está prevista para noviembre. Aunque no le hayan hecho brazos ni piernas (como a su primo Ed, de Tonic Trouble), Rayman viene decidido a salvar su mundo y a conquistar el nuestro. Para hacerse una idea de lo que será *Rayman 2* lo mejor es no recordar el *Rayman* original; en primer lugar, porque de esto hace mucho tiempo, y luego, porque no fue ninguna maravilla. Sin embargo, los juegos que más se parecen a *Rayman 2*, y con los que lo compara uno de sus productores, Greg Gobbi, tampoco han dejado recuerdos muy gratos: *Crash Bandicoot 3* y *Croc 2*. De todos modos, los plataformas que salen hoy en día tienen que parecerse entre sí, ya que todos se han propuesto mejorar a *Super Mario 64* y a *Banjo-Kazooie*; y si aceptamos que ninguno lo ha logrado, nos encontraremos con que la mayoría de ellos sólo valen como un vago recuerdo de estos modelos inolvidables, algunos son apenas una mala caricatura, y unos pocos logran destacar con ideas originales. Precisamente, *Rayman 2* quiere demostrar que el listón impuesto por *Banjo-Kazooie* en el apartado gráfico no es intocable, y que los plataformas pueden encontrar el humor de otro modo.

Y bien, ¿cuál es la historia de *Rayman 2*? El planeta de nuestro héroe ha recibido la visita indeseable de una horda de piratas del espacio, que andan reclutando por la fuerza especies de todo el universo para exhibirlas en un circo intergaláctico. Pero su llegada al mundo de Rayman ha producido, además, una alteración de la energía del planeta, de modo que los habitantes han perdido sus poderes naturales. Lo primero que tendrá que hacer el protagonista es recuperarse, y luego rescatar a sus amigos.

Sería inútil preguntarse a qué se debe la 'desarticulación' de los personajes recientes de Ubi Soft, que no tienen brazos ni piernas, pero la idea parece que les ha gustado, si observamos al protagonista del otro nuevo

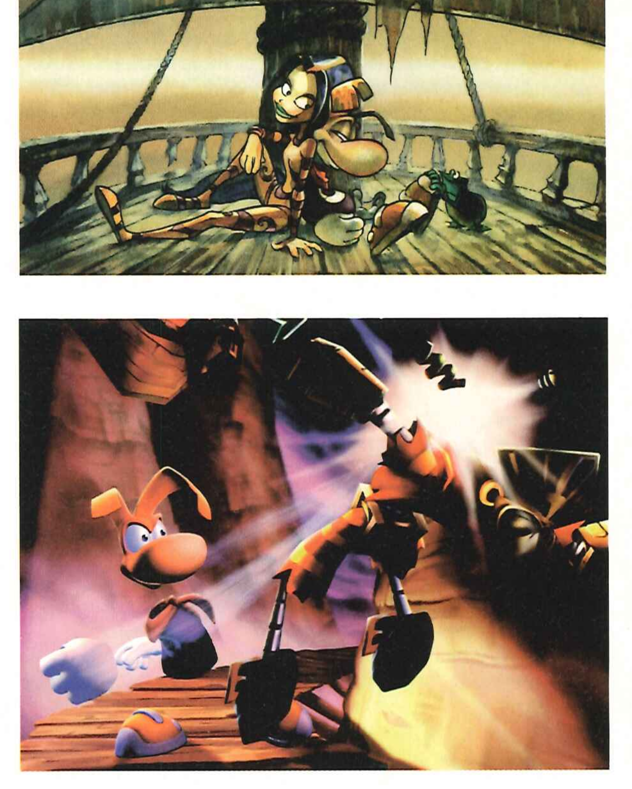
↑ Cara	↓ Cruz
Cara ■ Gráficos impresionantes. ■ Un diseño de niveles de gran imaginación. ■ Animación de alta tecnología.	**Cruz** ■ No es tan bueno como *Banjo*. ■ Fácil, la verdad.

lanzamiento de la casa francesa, *Tonic Trouble*. Sus desarrolladores continúan en la línea de crear un juego fresco, lleno de sorpresas y de mundos irreales, buscando recrear las sensaciones del miedo o el suspenso sin recurrir a elementos tan directos como la sangre o las criaturas espeluznantes de tantos videojuegos. Para transmitir estas emociones han seguido el modelo de los dibujos animados, en los que la expresión gráfica transforma la realidad exagerando los movimientos y las cosas hasta hacer que nos imaginemos el dolor sin que perdamos la risa. Y el parecido con la animación de cómics no es fortuito: los productores del juego vienen de la industria del cómic y del cine, y se han propuesto alcanzar los mismos efectos de inmersión en la personalidad de los héroes, usando técnicas parecidas a las de la producción cinematográfica.

La tecnología del juego tenía que ser muy alta si la meta era estar a la altura de los mejores plataformas del mercado. En el apartado gráfico los resultados han sido francamente asombrosos. Las texturas en la versión para Nintendo son tan detalladas como llegan a serlo en el juego de PC; y sobre todo originales: el juego se distingue de un vistazo, y mantiene su identidad de principio a fin. La madera, el agua, la humedad, todos estos elementos te sacan del sofá y los llegas a sentir en la piel; sólo habría que mejorar el excesivo cuadriculamiento de los entornos, que hace perder naturalidad. También el sonido logra brindar una experiencia reluciente; la ambientación musical estilo *Turok* y los niveles sonoros son variadísimos, e interactúan correctamente con el desarrollo de la acción.

PERSONAJE CARISMÁTICO, AMBIENTACIÓN PRODIGIOSA E INTELIGENTE DISEÑO DE NIVELES. LO NECESARIO PARA HACER DE UN VIDEOJUEGO UNA EXPERIENCIA IMMERSIVA.

El nuevo Rayman se ha adaptado fácilmente a las 3D, y viene en versiones para PC, N64, PSX e incluso Dreamcast. Los productores han querido hacer un juego en el que la acción esté siempre presente, para lo cual se han evitado los largos recorridos en los que no pasa nada y donde el jugador no sabe realmente a qué juega. Se trata de un juego no violento que busca crear situaciones graciosas dentro de una historia divertida; sin embargo, es evidente que la jugabilidad de Rayman 2, con su originalidad y sus defectos, es el resultado de un intento inconcluso, por decirlo de algún modo, de superar a Banjo y a Mario. Aunque no lo haya logrado, el resultado se destaca por la imaginación y fantasía del mundo que recrea, y por la maravillosa calidad gráfica, que es un regalo para los ojos. ★★★★





■ *Sinistar Unleashed* comulga con la sabiduría popular: si es verde y brillante, es asqueroso y debes matarlo o huir.



■ La influencia retro se nota especialmente en la estricta progresión basada en niveles.





■ Aunque, tal y como se puede observar, no haya gran diferencia entre los distintos niveles. Olvídate y mata Sporgs.

Ficha Técnica

- Editor: **Proein**
- Desarrollador: **GameFX**
- Precio: **7.995 pesetas**
- Disponible: **Sí**
- Jugadores: **1**
- Requisitos: **P233, 32 Mb RAM, CD-ROM de 4 velocidades, tarjeta aceleradora 3D**
- Recomendamos: **P300, 64 Mb de RAM**

SINISTAR UNLEASHED

LA RESURECCIÓN DE UN ARCADE CLÁSICO



■ Intenta no meterte en el campo de asteroides.

Los primeros 80 fueron la época dorada de los juegos de arcade. Si nos remontamos a aquel momento, los juegos no tenían porque venir acompañados por esas inmensas cabinas con forma de vehículo. De todas maneras, hacia 1983, las recreativas habían entrado en una dinámica de feroz competencia. Se trataba de editar juegos cada vez más complejos, sofisticados y exigentes. Títulos como Tempest y Defender no eran aptos para novatos. Esta situación se agravó un día de 1983, cuando un atronador grito resonó a través de todos los arcades del planeta: "¡Vigilaaaad —estoy vivo!

Era el grito de guerra de Sinistar, la principal amenaza de un *shoot-'em-up* capaz de poner en jaque la habilidad del más audaz jugador y, (en cierto sentido) hacer historia como un clásico olvidado. Dieciséis años después, *Sinistar* ha vuelto. En la era de la tarjeta 3D, los polígonos y las exuberantes partidas multijugador, *Sinistar Unleashed* no hubiese ofrecido lo suficiente de haber sido una simple imitación del original. Así que el desarrollador lo ha vuelto a construir desde el principio. El resultado es un juego de combate espacial rápido, estructurado de forma similar a los juegos clásicos de arcade y aderezado con gráficos y un manejo similar al que presentan los simuladores de combates espaciales más modernos.

INCLUSO CUANDO EL GRADO DE DIFICULTAD SEA TAN GRANDE QUE YA NO SEPAS QUE HACER, DESEARÁS SEGUIR JUGANDO.

↑ Cara	↓ Cruz
Cara ■ Parece increíble. ■ Acción rápida. ■ Un desafío infernal.	**Cruz** ■ Flojea en multijugador. ■ Demasiado duro en ocasiones. ■ Un poco repetitivo.



■ Un jefe Sinistar te da la bienvenida al final de cada nivel.

Como los malos casi nunca son personajes anónimos, tu contrincante en *Sinistar Unleashed* tiene nombre propio: The Destilled Evil (La Maldad Destilada). La Maldad es una misteriosa raza de criaturas que habitan el espacio, con las ya clásicas ambiciones de conquista galáctica. Para conseguir satisfacer sus intrincados objetivos ha creado una armada de naves espaciales biomecánicas, conocidas como Sinistar. Con ayuda de sus esclavos, los Sporg, la Maldad Destilada está construyendo una red de puertas hiperespaciales, a través de las cuales los Sinistar pueden penetrar en nuestro universo para sembrar sus malas costumbres.

El truco para detener los progresos del Mal consiste en alcanzar las puertas con tu propia nave antes de que lo hagan los Sinistar y aumentar rápidamente el poder de tu embarcación con los cristales que hay ocultos en los asteroides de los alrededores. Los Sporg también están por ahí y también están buscando cristales en las minas con los que activar la puerta del hiperespacio. Cuanto más tiempo consigas retener la llegada de los Sinistar, más debilitados estarán cuando consigan llegar —te explicamos: el hiperespacio les perjudica, así que cuanto más tiempo están ahí…lo pillas, ¿no?. El clímax de cada uno de los 25 diferentes niveles es un duelo a muerte con un Sinistar.

Aunque el funcionamiento básico del juego rara vez cambia, *Sinistar Unleashed* está estructurado en zonas por las que te irás moviendo a medida que avances hacia el corazón del universo del Mal Destilado. Puntuando estas zonas, hay niveles extra que habitualmente requieren que completes una simple tarea.

Este sentido de progreso y la diversidad gráfica que comporta son lo mejor de *Sinistar Unleashed*. Incluso cuando el grado de dificultad es tan grande que ya no sabes que hacer, sentirás la necesidad de seguir jugando hasta dejarte la vista para ver qué viene a continuación. A lo largo del juego, la inteligencia artificial de las naves enemigas te dejará asombrado: los Sporg te flanquearán, esquivarán tus disparos y en general actuarán de una forma en la que nadie lo haría si fuese apuntado con un láser. Hay sólo un puñado de armas disponibles en el juego y seis naves a escoger, pero visto el juego parece suficiente.

Sinistar Unleashed sigue siendo el mismo arcade de siempre y evita acertadamente caer en la tentación de la simulación, logrando escapar de las comparaciones con una docena de juegos más. Los gráficos están a la orden del día (cosa que tal vez incide negativamente en la jugabilidad, porque se evitan por sistema las misiones demasiado difíciles) y se ha puesto un énfasis apreciable en el desarrollo de una buena IA. Representa un regreso a los inicios y ta vez es demasiado repetitivo para ser un clásico, pero esto es reinterpretación, no burda copia, y la reinterpretación siempre vale la pena. ★★★



O si no…

Battlezone
Activisión ★★★★★
Otro clásico de los juegos de arcade que se ha hecho un lifting.

Incoming
Rage ★★★★
No es la puesta al día de ningún clásico del arcade, pero da el pego.





■ Pon rumbo a las cálidas playas de las Indias Orientales y espera a que suceda algo.

↑ Cara	↓ Cruz
Cara ■ Da lo que ofrece. ■ Algunos gráficos chulos ■ Son piratas	**Cruz** ■ Nada aventurero ■ Misiones aburridas ■ Sin ambición

Ficha Técnica

- Editor: **Proein**
- Desarrollador: **Hot House**
- Precio: **7.995 pesetas**
- Disponible: **Sí**
- Jugadores: **1**
- Requisitos: **P166, 32 MB de RAM, CD-ROM de 8 velocidades, tarjeta de vídeo, tarjeta de sonido**
- Recomendamos: **P233, CD-ROM de 24 velocidades**
- Extras: **2MB de tarjeta de vídeo SVGA y de tarjeta de sonido**

CUTTHROATS

UN VIAJE EN EL TIEMPO... PERO A LA ÉPOCA DE LOS 8 BITS.

Hace años, cuando la gente aún hablaba por lo bajini acerca del 80386, los anchos mares eran gobernados por un juego de Microprose llamado Pirates. La idea del juego era sencilla: ibas navegando en la dirección que te marcaban los vientos, atacando todos los barcos que se cruzaban en tu camino para saquearlos sin el menor escrúpulo. Comprabas mercancías, vendías mercancías. Doblones, doblones y más doblones. Y una vez tus cofres estaban a rebosar, repartías el botín entre la tripulación y vuelta a empezar.

En su momento, *Pirates* resultaba agradablemente absorbente. Pero si intentas rescatarlo del baúl de los recuerdos y echar una partidita, te quedarás frito en menos que canta un gallo. Desgraciadamente *Cutthroats* produce el mismo efecto soporífero, ya que es como *Pirates* pero en la era de *Unreal Tournament*.

De todas maneras, se ha de reconocer que presenta mejoras respecto a *Pirates*. Puedes arrasar pueblos, mandando a tus marineros a saquear todo lo que se pueda antes de salir corriendo. Además, la parte gráfica también ha experimentado una clara mejora y los barcos con los que te haces a la mar presentan unos detalles bastante bien conseguidos.

Pero básicamente sigue siendo *Pirates*. Así que pasas la mayor parte del tiempo observando como un barquito surca los anchos y azules mares de una forma angustiosamente lenta o bien con la vista clavada en una de las pocas pantallas que nos ofrece el juego: la del mapa, la de conversación con el gobernador, la de negocios, la de opciones y algunas más. Todo esto hará que te plantees: ¿esto es todo? Y desgraciadamente se puede decir que sí.

Desde los tiempos de *Pirates*, los juegos se han vuelto mucho más complicados e ingeniosos. Ahora presentan una estructura de misiones para dar una sensación de progreso, el hilo argumental acostumbra a ser más excitante, presentan trampas y giros argumentales y una ambientación mucho más conseguida.

Así que el problema de *Cutthroats* es que sigue siendo un juego de 1989. Toda la ambientación que nos ofrece es un irritante tipo de Bristol diciendo: "Ar. La tripulación piensa que necesitamos más comida". En lugar de trampas y giros argumentales, de vez en cuando divisas algún barco en el horizonte. Y digamos que la trama tampoco presenta grandes cosas. Además, si quieres realizar misiones tienes que lanzarte cuando ocasionalmente tengas la oportunidad de ir a una isla y coger unas hierbas especiales.

CUTTHROATS PARECE UN JUEGO DE 1989... ¿DÓNDE ESTÁ EL VIENTO QUE INFLA SUS VELAS?

¿Qué se ha hecho del vaivén del barco? ¿Y de los tragos de ron? ¿ Dónde están los vientos que inflan sus velas? ¿El sonido de las espadas? ¿Los lanzamientos al mar desde el tablón?

Bien, así que se supone que *Cutthroats* es un juego de estrategia. Pero esto no implica necesariamente que tenga que ser aburrido. Es posible imaginar un juego de piratas de estrategia en tiempo real donde compres flotas de barcos y los envíes para hacerte con las rutas marinas. Debería tener batallas brutales en todo momento, más o menos como los aspectos navales de *Warcraft II*, con bolas de cañones volando por el aire, zumbidos y gritos por todas partes... Deberías poder corres a cubierta, seleccionar grupos de piratas y mandarlos a abordar las naves enemigas para acabar en una lucha cuerpo a cuerpo. Además, debería presentar una excitante opción multijugador. Un juego así sería impresionante.

Pero *Cutthroats* no se parece en nada a esto y resulta plano y vacío además de inconexo, ya que cosas como la compraventa y la reparación de los barcos suceden en pantallas completamente separadas de las de navegación o lucha. Esta estructura de "pantallas" podría haber tenido sentido hace diez años, pero ahora preferimos que todas las cosas sucedan de una tirada.

De manera que *Cutthroats* no ofrece nada a los juegos de estrategia ni a los juegos en general. ¡Que lo lancen a los tiburones! ★★

O si no...

Heroes of Might & Magic 3 — *UbiSoft* ★★★★ — Conjunto atractivo de estrategia en la época de las pesadas espadas y las cotas de cuero.

Grand Theft Auto — *Take 2* ★★★★ — Una misión actual para romper todas las leyes y que presenta la ventaja de resultar divertida.



■ Toda una vida esperando un barco y aparecen seis de golpe.



■ El club parroquial ofrece multitud de preciosas excursiones.



■ Érase una tranquila noche de viernes en Worcester...

■ La visión próxima y personal es una pasada —la lectura de los carteles digitales de la izquierda pone a prueba tus temores.

Ficha Técnica

- Editor: **Dinamic multimedia**
- Desarrollador: **Teque**
- Precio: **2.995 pesetas**
- Disponible: **Sí**
- Requisitos: **P133, 24 MB de RAM, 35 MB de espacio en disco duro**
- Recomendamos: **P166, 32 MB de RAM, 80 MB de espacio en disco duro, tarjeta 3D**

CASTROL HONDA SUPERBIKE 2000

¿QUIÉN DIJO MIEDO HABIENDO HOSPITALES?



■ Los caminos del Señor son inescrutables...



■ Los colores más chillones en todas las chaquetas, unas motos inmensas y un montón de corredores. ¡Fantástico!

Resulta habitual oír comentarios como "...y milagrosamente, Álex se ha salvado, pero se ha perforado un pulmón y tiene fracturas varias en la pelvis" en programas como *Impacto TV*. Estos comentarios suelen venir provocados por accidentes de moto. Así que resulta genial que los juegos de motos estén de moda en los PCs. El problema es que, hasta ahora, programas como *Castrol Superbike* y *Superbike World Championship* se habían preocupado más de parecer simulaciones casi perfectas que de entretener. Las caídas provocadas por la visión en plan espejismo que causa el asfalto hirviendo eran escasas. *Castrol 2000* se ha propuesto rectificar todo esto.

"Espectaculares accidentes de todas las maneras posibles". Esto es lo que promete la propaganda del estuche. "Las escenas de conducción son animaciones filmadas e incluyen secuencias de accidentes". Además está bastante bien hecho. Acércate demasiado al cuerpo de otro corredor y los dos saldréis despedidos por los aires, rodando por la pista tras las motos. Tu corredor deberá levantarse él mismo y deberás guiarlo de nuevo hasta la moto. Así que cruza la pista corriendo, porque a lo largo del camino puede aparecer cualquier otro piloto y atropellarte, mandándote de nuevo a la otra punta. Excitante, ¿verdad?

PODRÁS DERRAPAR, PEGAR FRENAZOS, PLEGADAS DE VÉRTIGO Y TODAS LAS LOCURAS QUE SE PUEDEN HACER SOBRE DOS RUEDAS.

Pero aquí no hay efectos de sonido —no hay chirridos, estrépitos de metal o rascadas de cuero. Tu moto no se va cayendo a pedazos. Y la captación del movimiento se queda a la altura del primerizo y algo chapucero *Actua Soccer*.

Castrol 2000 resulta, de todas maneras,un simulador de lo más convincente. Si desactivas la criaturada que reduce automáticamente la velocidad en las curvas y las opciones anti-patinazos, podrás derrapar, pegar frenazos, plegadas de vértigo y todas las locuras que se te ocurran sobre dos ruedas. Tus frenos también han sido simulados de forma convincente, de manera que son un poco más cutres que los de los coches de Fórmula Uno. Por lo tanto, debes planear las frenadas con antelación y aflojar, siguiendo las líneas al acercarte a las curvas. Esto implica que tendrás problemas en pistas como Hockenheim, donde en el momento en que veas aproximarse la segunda chicane a unas 190 millas por hora, ya será demasiado tarde para frenar. Por primera vez en un juego de carreras, las pistas más lentas y con más curvas —como Jerez— son las más fáciles.

De hecho, *Castrol 2000* puede presumir de una adecuada selección de pistas. Además de las ya habituales —como Mónaco y Hockenheim- encontrarás los temibles circuitos urbanos de North Allerton y Canuga y los preciosos parajes de Porto Korinthos y Sukuh Island. Un total de 20 circuitos que ofrecen una perspectiva mucho más variada que la que se encuentra en los circuitos de F1.

Castrol 2000 causa buena impresión y está ahí arriba junto con lo mejorcito de los simuladores normales. Seguro que disfrutarás del atractivo destello que produce su carrocería y de los detalles de la pista, que se hacen extensivos a los camiones transportadores y a los espectadores troquelados en cartón. Y todas estas cosas, que pasan muy rápido, son servidas con una velocidad de imagen más que respetable, de manera que si activas la cámara de a bordo, la visión escorada puede provocar más de un susto.

Los únicos problemas importantes que presenta son que sólo dispones de un vehículo —una Honda— y las tristes opciones de música de fondo que acompañan a todas las simulaciones de carreras. Y que, bueno, es todo un poco seco.

Con éste, *GP 500* en camino y la puesta al día de *Superbike World Championship* en la sala de maquillaje, podemos asegurar que no ha habido un momento tan propicio para las carreras de motos como el actual. ★★★★

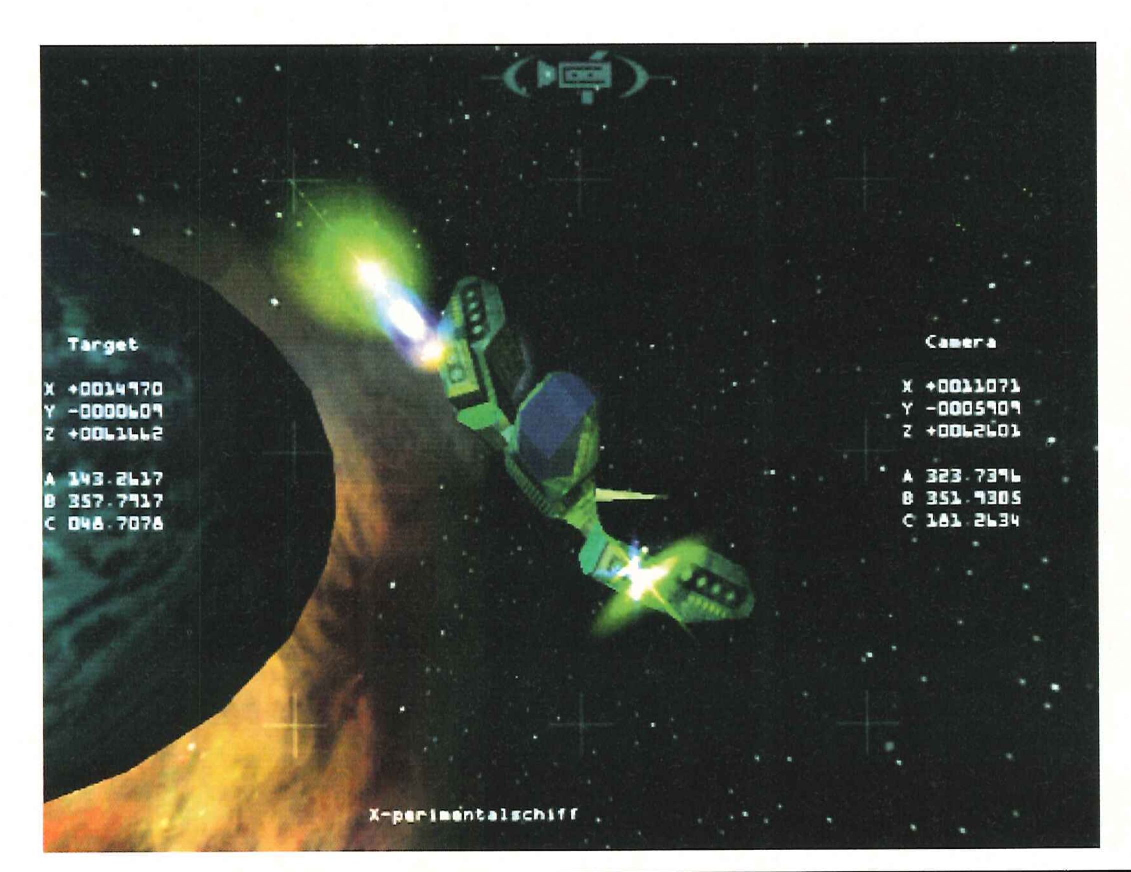
↑ Cara	↓ Cruz
Cara ■ Plegadas furiosas. ■ Manejo convincente. ■ Gran selección de pistas.	**Cruz** ■ Piños un poco cutres. ■ No se puede escoger moto. ■ Estrictamente un simulador.

O si no...

Moto Racer 2
Electronic Arts ★★★
Rápido y divertido, con pantalla dividida, cuatro jugadores y diseño de pistas. Pero unos accidentes de pena.

Superbike World Championship
EA ★★★★
Un simulador en el más amplio significado del término. De hecho, muy parecido a Castrol 2000.







X-BEYOND THE FRONTIER

FUTURISMO PREHISTÓRICO

Ficha Técnica
- Editor: **Proein**
- Desarrollador: **Egosoft**
- Precio: **7.990 pesetas**
- Disponible: **Sí**
- Jugadores: **1**
- Requisitos: **P166, 32 MB de RAM, CD-ROM drive x2, tarjeta 3D.**

¿Te acuerdas de los 80? Los dinosaurios gobernaban la Tierra, la economía se basaba en el trueque y el intercambio de salivazos era la única forma de comunicación.

En aquella década remota, apareció un simulador espacial llamado *X-Beyond the Frontier*. Era ligeramente tridimensional (nada que ver con el sentido que los hombres y mujeres de hoy damos a esa palabra) y se basaba en una adictiva combinación de pillaje, negociaciones y matanzas. Los más viejos del lugar insisten en que estaba muy bien, pero el caso es que ya había pasado a los anales. Si no fuera porque soplan aires de revival en la industria del software, Egosoft no se hubiese tomado la molestia de editar una versión puesta al día (efectos, pirotecnia...) de esta olvidada antigualla.

La humanidad corre peligro (una vez más) y a ti te han elegido para pilotar una nave espacial la mar de moderna con la que te adentrarás en el inescrutable hiperespacio, sin protección y apenas armado. ¿Sobrevivirás a este trascendental desafío? ¿Restaurarás la paz y la armonía en esta galaxia lejana?

Unos alienígenas llamados Teradi te echarán un cable proporcionándote algo de liquidez con la que podrás ir haciendo tus pinitos como mercachifle. La primera parte del juego consiste en entretenidas negociaciones para hacerte con el equipo adecuado, desde piezas de ordenador a armamento.

Los gráficos son simplemente correctos: suaves y funcionales, aunque poco atractivos. Las explosiones y escenas de combate dan bastante el pego si tienes un buen PC y una tarjeta gráfica. El motor de vuelo es francamente mejorable, sobretodo en lo que se refiere a los controles, y los recorridos a tiempo real entre las estaciones espaciales y fábricas no tardan en hacerse algo monótonos.

SÓLO LA COMPAÑÍA EGOSOFT PARECÍA ACORDARSE DE ESTE VIEJO SIMULADOR ESPACIAL ADICTIVO Y BASTANTE COMPLETO.

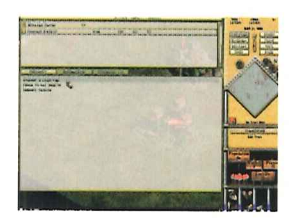
X-Beyond the Frontier es un simulador con espíritu de abeja obrera, poco excitante y del todo falto de sentido del humor. Ya jugamos a esto en su día, nos divirtió y dimos por bien gastado nuestro dinero y nuestro tiempo. Pero ya pasó el Mundial de México, he incluso cayó el muro de Berlín, y esta reliquia de un tiempo superado no añade nada sustancial a un género en el que es posible encontrar muchísima oferta. ★★★

O si no...

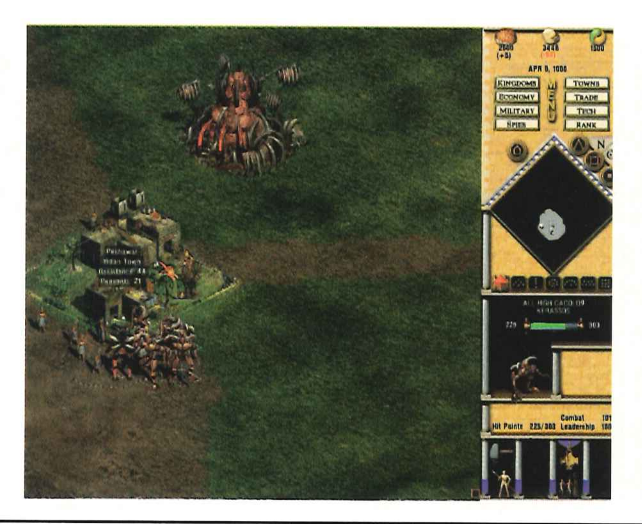
Sid Meier's Alpha Centaury
EA ★★★★
Puesta al día del viejo leitmotiv de la estrategia espacial. Una caja llena de excitantes sorpresas.

X-Com: Interceptor
Proein ★★★★★
Estrategia y violencia en 3d, una combinación de éxito casi seguro.

↑ Cara	↓ Cruz
Cara ■ Gráficos potables. ■ Forma parte de nuestro pasado. ■ Combina negociación, pillaje y enfrentamiento directo.	**Cruz** ■ ¿Cuántas veces van a pedirnos que salvemos el planeta? ■ No forma parte de nuestro presente. ■ No destaca ni siquiera como pieza de revival.



■ La diplomacia es un arma vital a la hora de acabar con el enemigo. Procúrate alianzas que duraderas.



■ Si te van las matanzas tendrás que adentrarte en un mundo más que oscuro.



■ Además de un completo bestiario encontrarás héroes y otras gentes de mal vivir

SEVEN KINGDOMS II : THE FRYHTAN WARS

¡FUERA DE MI PROPIEDAD!...O TE SACO CON LA ESCOBA.

Ficha Técnica

- Editor: **UbiSoft**
- Desarrollador: **Enlight Software**
- Precio: **7.995 pesetas**
- Disponible: **Sí**
- Jugadores: **1-12**
- Requisitos mínimos: **Windows 95/98, Pentium a 120 MHz, 32 MB de RAM, CD-ROM de 4x, tarjeta de vídeo SVGA con 1 MB de RAM compatible DirectX 6**
- Recomendado: **Pentium a 266 MHz, 32 MB de RAM, CD-ROM de 8x, tarjeta de vídeo SVGA con 4 MB de RAM compatible DirectX 6**
- Multijugador: **Hasta 6 jugadores en red local TCP/IP e Internet.**

Recomponer un Imperio es un auténtico quebradero de cabeza. Nadie está contento. Cuando no son los impuestos es la inseguridad ciudadana. Esto de la política es demasiado», dijo Julio César a la oreja de Cleopatra mientras Marco Antonio instalaba el Canal Plus.

Imagínate por un momento un Imperio escindido amenazado por una jauría de orcos y otras criaturas apestosas. Mientras mantienes esta idea viva en tu mente, corónate rey e intenta trazar un plan para contenerlos, derrotarlos y convertir tu Reino en un país próspero, con una renta per cápita alta y con un índice de paro aceptable o inexistente. Claro que también puedes optar por no ducharte durante un mes y cambiarte de bando. En este caso sólo podrás imponer el terror y vivir de la sopa boba. Esto es, en muy pocas palabras, lo que ofrece la segunda entrega de *Seven Kingdoms*. Cómo habrás podido deducir por su nombre, es el digno continuador de este juego de estrategia en tiempo real que consiguió hacerse un hueco entre los adeptos al género, aunque con más fortuna fuera de nuestras fronteras. Aquellos que aseguran que las segundas partes no deberían existir, no encontrarán razones para apoyar su tesis antievolucionista. Estamos dispuestos ha admitir que, visto el panorama general, parte de razón tienen. Pero este no es el caso de *SKII*.

Existen un buen número de novedades que han permitido al juego dar un paso de gigante en lo que respecta a jugabilidad y elementos estratégicos. Cuenta con distintas campañas no lineales y escenarios aislados que permiten un acceso rápido al juego cuando no tienes mucho tiempo. En el primer caso, las misiones se suceden de manera casi aleatoria. Jugar una misma campaña con la misma tribu es como meterte en un juego nuevo. A diferencia de la primera parte, en *SKII* puedes acceder a distintas tribus tanto humanas cómo Fryhtans. El sistema de juego varía según el bando con el que decidas jugar. Mientras que los humanos son hábiles en el comercio y sienten un poco negociable respeto por la vida (incluso con los que no utilizan desodorante), los Fryhtans son maestros en el arte de las matanzas a gran escala y la subyugación. Esto queda reflejado mediante un sistema de penalizaciones que causa estragos cuando uno de los pueblos utiliza sistemas poco habituales a su rol. Así pues, si prefieres las masacres a diestro y siniestro es mejor que emplees a los Fryhtan y si prefieres ser un niño bueno y respetuoso con todo bicho viviente los humanos son tus héroes. Puede que esto parezca una limitación, pero implica poder optar por dos sistemas de juego bastante diferenciados. Hay que tener en cuenta que en *SKII* puedes optar por jugar con cualquiera de las diecinueve razas (doce humanas y siete fryhtan) y que cada una cuenta con distintas habilidades. Factores como diplomacia, capacidad guerrera, magia, tecnología, reclutamiento, etc., están contempladas en el juego.

Todo esto sirve de muy poco si la interfaz no es lo bastante sencilla de manejar. Bastantes cosas tienes que tener presentes como para que, encima, tengas que estar pendiente de abrir y cerrar menús en busca de información o de dar nuevas órdenes a tus secuaces. La interfaz se ha mejorado con la inclusión de teclas rápidas y la automatización de algunos aspectos del juego. Las mejoras se hacen palpables en el mayor número de opciones de las caravanas, la automatización a la hora de reclutar nuevas tropas para el servicio obligatorio o la facilidad para completar ciclos entre estructuras. Los gráficos también presentan mejoras en cuanto a calidad y nivel de detalles. *SKII* permite más resolución que su predecesor. Además de tener mayor o menor campo de visión, los múltiples botones de la interfaz se reparten de manera desigual. En 800x600, la barra queda partida y se extiende en la parte derecha y superior de la pantalla. A partir de 1024x768 queda exclusivamente a la derecha del monitor. La primera entrega quedó eclipsada por los excelentes gráficos de juegos como *Age Of Empires* o *Total Annihilation*, pero esto no ya no sirve de excusa a los que además de ETR buscan una dosis de fascinación visual. Los sonidos del juego tampoco tienen desperdicio. Son variados y cuentan con una banda sonora de las que dan ambiente al juego. No queda ninguna duda de que *SKII* está plagado de novedades que lo hacen mejor que la primera entrega: tiene mucha más jugabilidad y es mucho más ajustado. La espera a la que nos ha sometido Trevor Chan para pulir su juego ha valido la pena. ★★★★

■ Las opciones del juego no son escasas. Seven Kingdoms II va a hacer que comas y cines pegado a tu PC.



↑ Cara	↓ Cruz
Cara ■ La multitud de opciones dan mucho juego. ■ Es más dinámico que la versión anterior. ■ Gráficos notablemente mejorados. ■ Bastas opciones multijugador.	**Cruz** ■ El juego parece muy complicado de entrada. ■ Escenarios individuales demasiado pequeños.

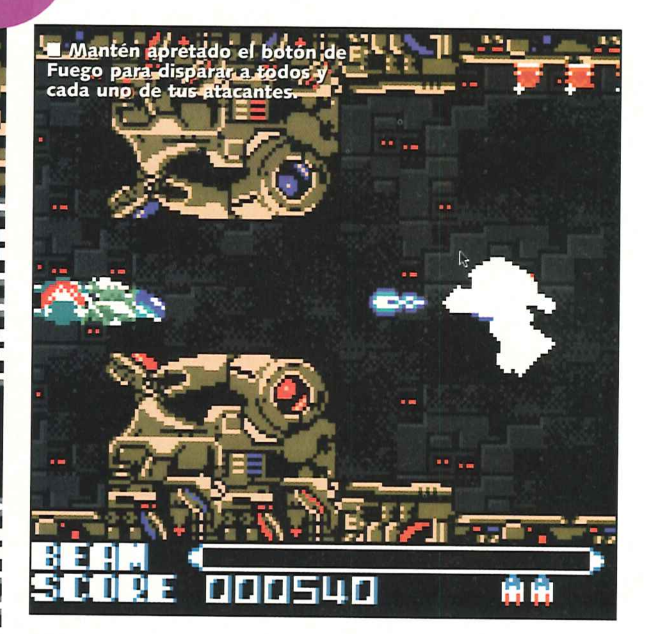
O si no...

Sid Meier's Alpha Centauri
Firaxis ★★★★★
Este deja el tiempo real y opta por los turnos. Parece un atraso pero su jugabilidad y múltiples opciones son inmejorables

Age of Empires II
Microsoft ★★★★
Sin duda un ETR de acción civilizadora de primer orden. Mucha jugabilidad y animaciones excelentes.



■ Los jefes de *R-Type* son lo nunca visto. Llenan la pantalla y escupen muerte.



■ Mantén apretado el botón de Fuego para disparar a todos y cada uno de tus atacantes.



■ Apunta a su ojo y dispara como un loco.

Ficha Técnica
- Editor: **Nintendo**
- Desarrollador: **Bits Studio**
- Jugadores: **1**
- Precio: **5.990 pesetas**
- Disponible: **Sí**
- Extras: **Compatible con Game Boy Blanco y Negro**

R-TYPE DX

ALIENS IMMENSOS EN UNA PANTALLA DIMINUTA.



■ **Original y secuela en el mismo pak. Están locos estos romanos.**

↑ Cara	↓ Cruz
Cara ■ Cinco juegos en un cartucho. ■ Un juego clásico. ■ Escoria extraterrestre de gran calidad.	**Cruz** ■ Pantalla pequeña, balas enemigas minúsculas. ■ No hay bonus bits como en Mario DX.

El Imperio BYDO: pueden ser malvados extraterrestres mutantes con la intención de destruir la Tierra; puede que no tengan el presupuesto para efectos que tienen los secuaces de Lord Vader; pero, gracias a Dios, tienen un jefe de impresión al final de cada nivel. Si hay una cosa que lo diferencia de los recuerdos que tenemos de la máquina recreativa original de *R-Type* o de su conversión doméstica de finales de los 80 es el lanzamiento de su renovado rayo láser dentro del sistema de aliens de HR Giger y que aparece entre ti y el siguiente nivel.

Sí, están todos aquí, llenando la pantalla de la Game Boy con una facilidad asombrosa: el tipo naranja con la cola sibilante, la cosa con tres ojos y —por descontado— el cerebro BYDO (estremecedor.) Y como el cartucho contiene *R-Type* y *R-Type II* tanto en la versión clásica en blanco y negro como en la nueva a color, además de un remix multicolor gráficamente mejorado —*R-Type DX*—, puedes observarlo en varios estados de su esplendor gráfico. ¿Un poco triste? Tal vez, pero el caso es que ya no se hace escoria alienígena como la de antes.

El material con el que cuentas para dispararles es suficientemente bueno como para que no te quejes. *R-Type* introdujo el actual sistema familiar de power-up gracias al cual puedes mejorar tu nave partiendo de la debilucha embarcación de un solo disparo que posees al principio del nivel hasta llegar a una asombrosa y superguerrera lanzadora de misiles y rayos al final. Esto funciona tan bien como siempre, permitiéndote incrementar tu poder de ataque a medida que los alienígenas van creciendo, hasta ser casi capaz de enfrentarte con la gran cantidad de láseres mortales que aparecen en la pantalla —lo cual siempre es buena señal.

TODO UN RETO, Y, ADEMÁS, DE LOS GRATIFICANTES.

Esta versión más o menos destinada a la Game Boy Color, la mejora DX resulta más interesante para los más expertos, demuestra que *R-Type* sigue siendo un shoot-'em-up bien pensado. Además de tener que aprender los patrones de ataque, tal y como vas avanzando titubeante a través de los duros niveles, debes memorizar la posición de tus aliados y descubrir por ti mismo una serie de trucos de combate que te serán de la máxima utilidad.

Este es uno de aquellos juegos que potencian la autoestima. Algunas áreas parecen infranqueables, pero si le echas coraje y creatividad se te irán ocurriendo nuevas técnicas para sortear los principales peligros. *R-Type* es un verdadero reto, y superarlo es de lo más gratificante. Aunque sólo sea porque cada nivel superada te permite escuchar un poco más de su estupenda y amenazadora sintonía.

De todas maneras, tal y como resulta habitual en un conjunto del estilo de *R-Type*, no todo es perfecto. El tamaño de la pantalla de la Game Boy Color hace que no haya espacio suficiente para maniobrar entre las balas enemigas. Y tras el completo *Super Mario DX*, algunas novedades hubiesen sido bien recibidas. Pero tal y como se nos presenta, en lo que se refiere a los *shoot-'em-ups*, *R-Type* sigue siendo uno de los reyes y se muestra en magnífica forma en esta nueva versión. Así que apunta otro nuevo éxito para Game Boy y ten en cuenta que el Imperio BYDO no descansa nunca. ★★★★



■ Un futuro brillante y extrañamente verde.



■ ¿Es esta la recreativa de carreras que va a conquistar España?

■ Como es evidente, San Francisco continúa igual de montañosa en el 2049.



SAN FRANCISCO RUSH 2049

¿LA CARRERA DE TU VIDA?

La licencia de *San Francisco Rush* de Atari nunca ha resultado un buen negocio. Parece ser que la exportación de los juegos de carreras americanos no funciona bien fuera de sus fronteras. Esto puede ser debido bien a que los americanos permanecen estancados en los tradicionales juegos en lo referente a las máquinas recreativas o bien que los distribuidores europeos de Midway y Atari tienen otras prioridades. Sea la que sea, esto no son buenas noticias ni para los fabricantes americanos ni para ti.

Pero *San Francisco Rush 2049* puede cambiar todo esto, ya que Atari ha incorporado tantos elementos en esta tercera reencarnación que lo ha convertido en un juego al que debes jugar.

Uno de los puntos clave de estas innovaciones es la Player Tracking Feature de Atari, diseñada para potenciar el realismo de los escenarios. A lo largo de las pre-pantallas tienes la opción de unirte al Team Rush, lo que implica introducir un número de identificación personal de 10 dígitos y un nombre de conductor, que se grabará en esa unidad. Lo extraño es que el sistema de entrada es un teclado que emite tonos al tocarlo, que además de no combinar con el diseño de la cabina presenta un manejo mucho más complicado que la tradicional interfaz basada en pantallas.

A partir de aquí, la máquina guarda todos los kilómetros que has recorrido, los mejores tiempos y las preferencias particulares que hayas seleccionado para tu vehículo. Midway —compañía madre de Atari— ya ha implementado satisfactoriamente en anteriores ocasiones sistemas como éste en juegos como *NBA Jam* o *Blitz*, pero la idea jamás había sido aplicada en Europa. En Estados Unidos, al menos, Atari está repartiendo premios como camisetas a los que hayan recorrido 500 millas, pero hace falta un gancho más impresionante para hacer picar a los curtidos y escépticos clientes del mercado europeo.

Además de esta magnífica, aunque mal diseñada incorporación, se han añadido al juego otras cosas importantes. Puedes activar y desactivar el zumbido del coche para intentar reducir el tiempo de la vuelta, y cada una de las tres pistas nuevas y de las dos ocultas —que pueden ser todas recorridas en modo Mirror, es decir de espaldas— ofrecen inmensidad de rutas secretas, atajos y peligros.

Además, en el modo para un jugador, puedes recoger monedas de oro con las que patrocinar las mejoras de tu coche —aunque esto convierte al juego en una especie de *Sonic The Hedgehog*. Y si seleccionas el modo sin ruido de motor, podrás competir contra los tres Phantom Photons —tres vehículos fantasma con los que no te puedes estrellar—, que representan la actuación del mejor corredor de todos los tiempos sobre esa pista, la del mejor corredor en un determinado periodo de tiempo (escogido por el propietario) y la del mejor conductor de la carrera anterior.

Rush 2049 da la impresión de ser un híbrido entre *Daytona* y el *GTI Club* de Konami, lo cual no es nada despreciable. Esencialmente es la antítesis de la asombrosamente detallista simulación del Ferrari de Sega, el *F355*, y se preocupa más de mejorar la jugabilidad que de dar impresión de realismo.

Con todo esto, *Rush 2049* resulta un gran juego y merece gozar de un extraordinario éxito a este lado del Atlántico. Si lo consigue o no ya sólo depende del trabajo de sus distribuidores. ★★★★

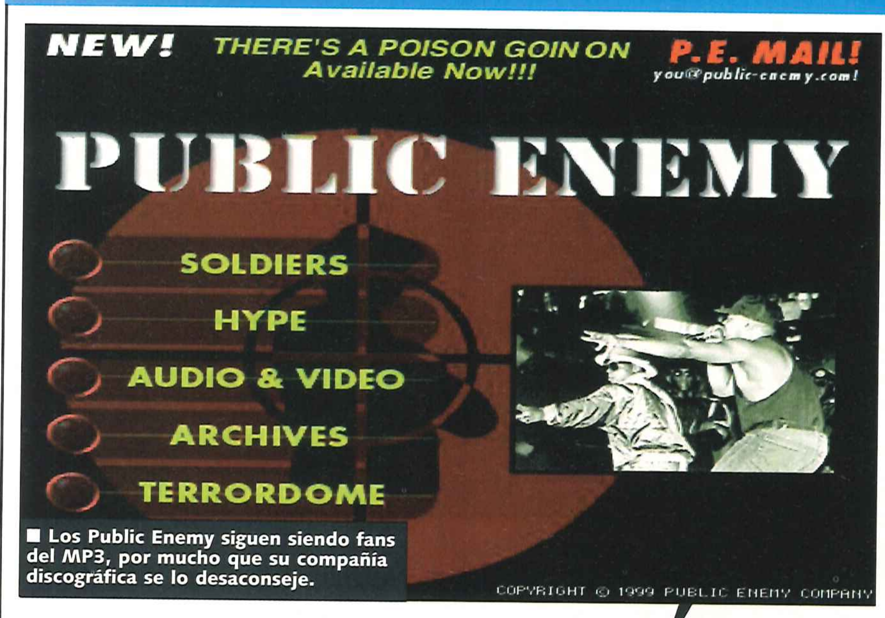
Ficha Técnica
- Editor: **Atari**
- Desarrollador: **Atari**
- Disponible: **Sí**
- Jugadores: **1**



■ Estás fichado, no intentes escapar.

↑ Cara	↓ Cruz
Cara ■ Player Tracking Feature. ■ Atajos. ■ Realismo apreciable.	**Cruz** ■ Un asco de premios. ■ Las moneditas de bonus.

Melodías en la red



■ Los Public Enemy siguen siendo fans del MP3, por mucho que su compañía discográfica se lo desaconseje.

¿EL FUTURO DE LA MÚSICA?

Ya no es sólo el vinilo, incluso los CD son ya una especie en peligro de extinción. Pasado mañana todos nos conectaremos a la Red para escuchar música gratis.

Ni siquiera la piratería procupa tanto a la industria discográfica como el MP3, un sistema de audio de alta calidad que permite descargar CDs en la Red y reproducirlos en tu PC. ¿Quién puede resistirse a una oferta tan tentadora? Muy pocos de vosotros, nos tememos.

MP3 es quizá el formato de audio ideal. Suena muy bien, y, además, la música está tan comprimida que apenas ocupa una décima parte del espacio de un CD convencional. Es fácil de copiar y difícil de controlar, así que constituye una amenaza evidente para la industria.

Pero basta de política. Mucho más importante es el dónde y el cómo puedes acceder a esta maravilla. Prueba con la página MP3.com, situado en http://www.mp3.com/. No sólo enlaza con todas las páginas que debes visitar para hacerte una instalación completa dl MP3, sino que incluye más de 100.000 grabaciones en este formato en casi todos los estilos imaginables.El reproductor más visitado a nivel mundial es WinAmp (http://www.winamp.com). Si necesitas algo de ayuda para orientarte en esta jungla de información y música, puedes recurrir al MP3Spy (http://www.mp3spy.com), una brújula idónea para navegar de servidor en servidor escuchando los mejores CD disponibles.





■ MP3Spy guía tus pasos en el mundo de la MP3.

■ MP3: más melodías que en cualquier tienda del mundo.

CD-ROM del mes



STAR WARS EPISODE 1: INSIDER'S GUIDE

■ Editor: **EA**
■ Desarrollador: **LucasArts**
■ Precio: **6.990 pesetas**
■ Disponible: **Sí**
■ Requisitos: **P133, 16 MB RAM**



■ La película de las películas ya vino y casi se fue. Sigue en algún que otro cine, pero ya quedan atrás los días de gloria que conoció a finales del último verano. El caso es que ya la has visto siete u ocho veces y aún faltan un par de años (eso con suerte) para que se estrene el *Episodio 2*. Esta claro que necesitan más *Star Wars* para alimentar tu adicción. Necesitas la *Insider's Guide*.

Se trata de una revisión enciclopédica de todo lo que tiene que ver con la última película de Lucas, algo parecido a lo que hacía con la primera *Star Wars: Behind the Magic*. Todos los personajes, secundarios o principales, tienen su entrada, con perfiles, datos de todo tipo y precisa ubicación en el contexto de este amplio universo. Lo mismo puede decirse de todas las naves, armas y tecnología, todas representadas por modelos tridimensionales en rotación.

Tampoco falta puntual información sobre lo que se cocía entre bastidores, con una lista completa de los escenarios, entrevistas con el equipo y un completo *Making of*. Con una presentación muy atractiva, todo tipo de sorpresas multimediáticas y quintales métricos de información, este es el mejor vehículo posible para calmar el ansia pre-Episodio 2.

★★★★★


Compás de espera
TOP
JUEGOS
GRAN TURISMO 2
Top Juegos te presenta a los diseñadores japoneses de Polyphony, juega a GT2 hasta dejarse los pulgares y te desvela golosos secretos sobre el modo rally, Le Mans o el circuito callejero. Ah, y también te anticipamos como será la versión PS 2.
Viper GTS R
Top Juegos 10. A la venta el 15 de Diciembre

Deathmatch

La nueva consola de Sega ya tiene su primer Top 10. Como era de esperar, Sonic ha aprovechado su carácter de mascota y máxima referencia de la compañía (además de la indiscutible calidad de esta nueva entrega de sus aventuras) para auparse a la cúspide.

Fuente: Centro Mail Tel. 902 17 18 19

PC Top 10

1. Com. & Conquer: Tiberian Sun
2. Driver
3. Space Clash
4. PC Fútbol 7.0 Estensión
5. PC Fútbol 7.0
6. SW episodio 1: La amenaza fantasma
7. Colin McRae Rally (Classics)
8. Pack Compilación Virgin
9. Roller coaster tycoon
10. Half-Life0

Dreamcast Top 10

1. Sonic Adventure
2. Sega Rally 2
3. Ready 2 Rumble
4. Power Stone
5. Blue stinger
6. Virtua Fighter 3tb
7. Millenium Soldier: Expendable
8. Trickstyle
9. MGP Racing simulation 2
10. Dynamite Cop

PSX Top 10

1. Resident Evil 2 (Plat.)
2. Tekken 3 (Plat.)
3. Final Fantasy VII (Plat.)
4. Medievil (Plat.)
5. Gran Turismo (Plat.)
6. Legacy of Kain 2: Soul Reaver
7. Time Crisis
8. Colin Mc Rae (Plat.)
9. Capcom Generations
10. Tony Hawk's skateboarding

N64 Top 10

1. Shadowman
2. Hybrid Heaven
3. Mario golf
4. Golden Eye 007
5. Star Wars: Racer
6. Mario Kart 64
7. Mario Party
8. The Legend of Zelda: Ocarina of Time
9. Turok 2: seeds of Evil
10. Tonic trouble

Game Boy Top 10

1. Super Mario Bros DX (C.)
2. Rugrats (C.)
3. The Legend of Zelda DX (C.)
4. Bugs Bunny & Lola Bunny (C.)
5. Duke Nukem Color
6. Donkey Kong Land 3 (Classic)
7. Wariolans 2 (C.)
8. Kirby's Dream Land 2
9. Lucky Luke (C.)
10. ISS'99 (C.)

Top 10 Japón (Todos los sistemas)

1. SD Gundam Generation Zero PSX
2. Everybody's Golf PSX
3. Mario Golf GB, GB C
4. Yugioh II GB
5. Jikkyou Power Pro Baseball '99
6. Accompaniment Anywhere PSX
7. Soul Calibur DC
8. Ranch story GB" GB
9. Real Robot Battle Front PSX
10. Dino Crisis PSX

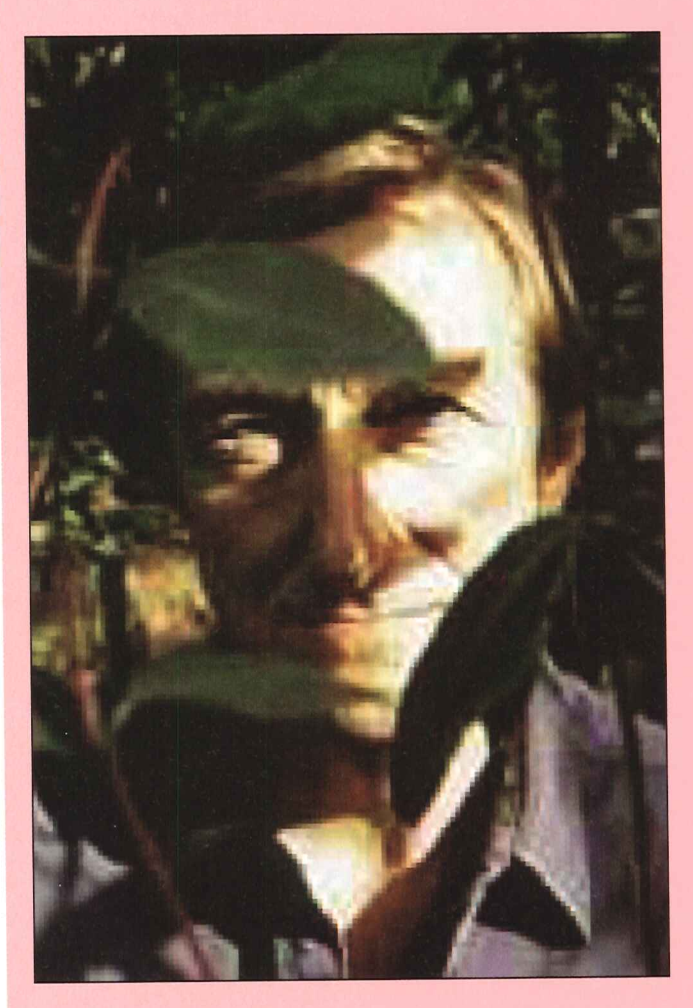
Top 10 EE. UU (Consolas)

1. Star Wars: Racer N64
2. Pokémon Blue GB
3. Pokémon Red GB
4. Super Smash Bros GB
5. Super Mario Bros Deluxe GB
6. LUNAR: The Silver Star Story PSX
7. Pokémon Pinball GB
8. Superman N64
9. Star Ocean: The Second story PSX
10. Museum Voulme PSX

Top 10 G.B. (Todos los sistemas)

1. The FA Premier League Stars PSX, PC
2. Driver PSX
3. Oddworld: Abe's Exodus PSX, PC
4. Gran Turismo PSX
5. Syphon Filter PSX
6. Colin McRae Rally PSX
7. Silent Hill PSX
8. WWF : Warzone PSX, N64, GB
9. Tomb Raider 2 PSX, PC
10. Star Wars: Racer PC, N64

Nuestra apuesta del mes



INGLATERRA, INGLATERRA

Julian Barnes

Un reputado escritor inglés juega a imaginar qué pasaría si un magnate con título de Sir recrease en la isla de Wight los monumentos y personajes históricos más atractivos de la historia británica. Así, Robin Hood, la Familia Real, el Manchester United y el Big Ben se unen en una especie de parque de atracciones para que Barnes pueda despacharse a gusto con tonterías del estilo del capitalismo, los sentimientos patrióticos o el concepto de realidad.

En la ficción, esta especie de Pueblo Español a la británica y en versión corregida y aumentada logra un rotundo éxito ya que permite disfrutar de toda la oferta turística inglesa de forma cómoda y agradable. Una Isla donde los tópicos se hacen carne y donde todo acaba por ser lo que parece. En la realidad, una narración a la vez amena y densa que abre en canal una sociedad situada en un tiempo indeterminado en la que resulta muy fácil reconocerse. Una despiadada disección que utiliza como certeros bisturíes la imaginación y la ironía y que desprende un satisfactorio sabor agridulce.

Inglaterra, Inglaterra está construida sobre sorprendentes vueltas de tuerca que, gracias a la calidad de su arquitectura, acaban pareciendo de lo más verosímil. Es una novela que sorprende con un arranque inesperado (sólo para aquellos que no hayan leído su contraportada o cualquier reseña sobre ella) y que engancha desde entonces con sus cambios de ritmos y los aciertos de su trama. Podría decirse que éste es un libro inteligente por las sesudas reflexiones que pueden rastrearse en él, pero es tal vez más meritorio que se las arregle para ser ingenioso y astuto. Astuto por ser divertido y inglés sin ser un nuevo Woodehouse, astuto por ese humor rápido y contenido que sale en el momento justo y, sobretodo, astuto por ser un gran libro.

Eugènia De la Torriente

Intimidad

Hanif Kureishi

■ *Anagrama*

■ Si el principio de algo es un final, lo que sigue debe ser pro fuerza una especie de muerte lente. En el caso de Jay, abandonar a la mujer que quiere es la única decisión posible, o eso al menos prefiere pensar. El comienzo es un final, lo siguiente una enorme excusa dirigida al lector. O a sí mismo, aunque eso no quiera pensarlo. No creo en la monogamia, confiesa Jay, mis romances son usuales, bastante sucios y siempre tristes, nunca pienso en lo venidero y, todos lo saben, Susan y yo nunca debimos conocernos. Por eso me retiro, asegura Jay, pese a que mis hijos permanezcan allí, porque ni siquiera su dormir es razón suficiente. Esto, dicen, es vida: ver dormir y soñarme en otra habitación. Y en esa oscuridad de pareo, el silencio: dos bajo la sábana, tibios, mudos, más bien muertos, sólo dicen "te quiero" cuando están muy borrachos, al final de la noche. Jay, a menudo, bebe un trago a solas: lo preceden una salida sin más, una ruta sin croquis, un romance con ayuda del recuerdo o la imaginación. Y en esa oscuridad de piel adentro, el silencio: la imposibilidad de un diálogo entre las normas de la vida "adulta" y la juventud que sigue palpitante, como la persona, vacilante. Tirando de aforismo y frase lapidaria, Kureishi alardea de síntesis, genio y lucidez, sin desembocar nunca en conclusiones, trampa ni cartón. El cabecilla de la modernidad transcultural ha escrito su obra más enfocada, despojada y desencantada: la historia de un individuo perdido en sí mismo, incapaz de afrontar el esfuerzo de cobrar fortaleza y razón, de soportar la decepción ante el amor, el fracaso en sus relaciones y la eterna búsqueda de un placer que no exija heridas. Quien no se reconozca, quizá no haya vivido nunca y todavía sea virgen.

Juan Manuel Freire

Novela de ordenador

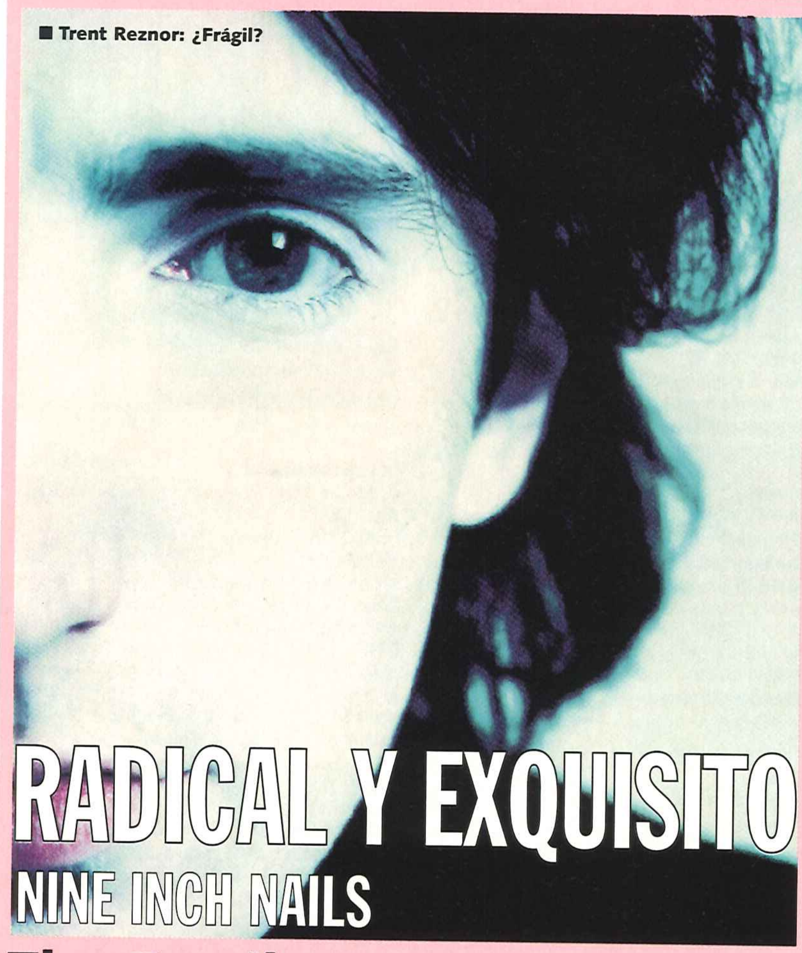
Antonio López del Moral

■ *Ediciones Irreverentes*

■ Hace poco oímos en alguna parte que un joven poeta catalán, al parecer con talento, decía que el no publicaría nunca, "por motivos ecológicos". O sea, trajo a colación el consabido argumento de los bosques escandinavos, que agonizan por culpa de plumillas y pergeñadores de textos varios. Gente como tú y como yo. Seguro que hay un punto de ingenuidad amable en las alegaciones del poeta, pero también (me temo) un intento apenas disimulado de hacer de la necesidad virtud: vale, no puedo publicar, pero tampoco quiero hacerlo. La ecología, pues, es la penúltima excusa que justifica el autismo creativo, tras la mala suerte, la prepotencia, el exceso de genio, el perfeccionismo o la paranoia. Pero hay buenas noticias para los jóvenes autores a los que el verde les trae al fresco: si no se resignan al síndrome del libro abandonado en una taquilla de aeropuerto o a la autoedición, siempre pueden arrimarse a la Generación Irreverente. Estos jóvenes airados no es que lo editen todo, pero están en ello. Son la antepenúltima fiebre generacional, y para unirse a la tribu basta con demostrar... pues eso, irreverencia. López del Moral, el último fichaje, más que irreverente, resulta chic y moderno. Ha escrito la definitiva novela internauta del cenáculo de Malasaña, un libro sobre periodismo on line y otros desórdenes del alma que se lee en un suspiro, gusta y a ratos hasta convence, por mucho que el final sea bastante peor que el principio. Cuenta la historia de un amor bajo en calorías que se gesta en terrazas y ruedas de prensa, se consuma (literalmente) en Londres y se arrastra por los meandros de la Red hasta hacerse obsesivo. Como efecto colateral, pretende incitar a oportunas reflexiones sobre el impacto de la tecnología en el mundo laboral, la percepción de la realidad y las relaciones humanas. En eso le falta al libro un punto de interactividad práctica: si te sobra la reflexión deberían rebajarte el precio. Como dijo el sabio, no pueden escribirse poemas sobre lucha libre ni cartas de amor por ordenador.

Ángel Urtubi

Disco del mes



■ Trent Reznor: ¿Frágil?

The Fragile

Interscope

Tras cinco años de agobiante espera, Trent Reznor, artífice de uno de los trabajos más revolucionarios de la historia, *The downward spiral*, ha parido *The Fragile*, su nuevo trabajo. Lo mejor de tan feliz día es que el parto ha sido doble, un magnífico par de hermanos gemelos, llamados *Left* y *Right*, que nos regalan más de 100 minutos de gloria decadente e industrial para destrozar los tímpanos y los nervios todo aquel que se considere políticamente correcto.

De nuevo se trata de un trabajo en que las pulsiones más básicas, radicales y enfermizas del ser humano salen a la luz para alimentar y sacar fuera la bestia que todos llevamos dentro. Poesía decadente —en el más puro estilo Edgar Allan Poe— combinada con bases electrónicas, riffs enfermizos de guitarra o complejos lamentos de sintetizadores sólo comparables con los desquicies que pueblan las obras de Barry Adamson se funden para crear esa atmósfera desolada que desborda pasión y dolor.

The fragile es otro de esos discos dobles que pasarán a la historia —como *The Wall* de Pink Floyd—, un trabajo que descarga su alienación y miseria en forma de alucinación épica, donde cada tema te arrastra un poco más allá hasta dejarte exhausto. Otro disco conceptual, que como una novela o una ópera —¿estamos ante el nacimiento de la ópera-industrial?— debe ser escuchado siempre de principio a fin.

Por este motivo es difícil destacar temas, pero de todas maneras el adelanto *We're in this together* o la brutalidad de *Starfuckers, Inc.* brillan con luz propia. Aunque no se puede entender el trabajo sin joyas como *Pilgrimage* —batalla gótica de decadencia y muerte típica de las óperas más insanas de Philip Glass— o la perfección melancólica de temas como *La mer* o *The great below*, que no por tranquilos son menos intensos e hirientes.

Como demuestra la ironía utilizada al llamar *The fragile* a este salvaje asalto sónico, el creador de la música de *Quake* no entiende de límites y este trabajo camina siempre sobre la línea que separa la belleza de la destrucción, el amor de la muerte. Una cuchillada en plena cara, un vómito de odio y rabia incontrolada que pasa con gran facilidad de la calma a la explosión para transmitir como nunca la resignación y el dolor.

Esperemos que su próximo trabajo no se haga esperar tanto, aunque si el resultado ha de ser tan bueno, nos morderemos las uñas durante diez años si hace falta.

★★★★★ *Xavi Lezcano*

Ben Folds Five

The Unauthorised Biography Of Reinhold Messner

■ *Epic*

■ Hay grupos que se esfuerzan en sonar diferentes. Hay grupos que se esfuerzan en parecer raros. Otros sólo quieren un contrato y sexo fácil. Algunos buscan, y pocos encuentran. Hay grupos que optan por el ruido. También tenemos los que hacen vídeos llenos de medias tetas y algo de bello púbico. Por supuesto, ahí están, además, los que se reafirman cada dos versos y los que no usan versos, pues la palabra está obsoleta. Y Ben Folds Five, que son un grupo que no hace nada. Absolutamente nada. Se sientan en casa y ven la tele. Juegan a la coincidencia y a la casualidad. Desafían las leyes de la lógica y, con ello, legitiman a todos los que tenemos discos de Billy Joel y Neil Diamond en casa. Escriben temas como *Jane* o *Don't Change Your Plans*, con ritmos pausados, versos dislocados y ambientes claroscuros. Recogen su ira y su frustración en canciones como *Army* y, a diferencia de muchos, su frustración no les lleva a romper un par de jarrones y a cepillarse un par de gramos de algo feo, sino que les sale un gran single. Dejan mensajes inteligibles en tu contestador y tocan el piano. Sí, hacen música que descansa sobre las teclas. Son el cabaret de las monjas tuertas, son la boda de las vírgenes psicópatas. Son la vuelta de tuerca a algo que no parecía tener vuelta, ni mucho menos tuerca. Y su nuevo disco tal vez no sea tan grandioso como el anterior, pero su concepto -o la falta de tal- y su personalidad son tan grandes que llenan cualquier hueco que tú y yo nunca soñaríamos llenar. Deberías verme por las mañanas, siempre dicen las modelos. Ben Folds Five siempre están bien. Arreglados, pero informales.

★★★★ *Xavi Sancho*

Tindersticks

Simple Pleasure

■ *Sello: Caroline*

■ Demasiado tarde. Pasó el momento de fantasear con noches de daikiris, barbacoas junto a la piscina y sexo en la playa. Ya ha llegado el otoño, dispuesto a estropearte el bronceado, y se trae de la mano a los Tindersticks, el grupo que mejor le comprende. De acuerdo, tú les rechazaste a eso de las diez y media, cuando apenas llevabas una hora bebiendo y tenías ganas de bailar. La fiesta estaba en su apogeo y llegaste a creer que el verano no se acabaría nunca. Pero ahora son cerca de las cuatro y tu novia se ha ido a dar una vuelta por la playa con tu mejor amigo. Los muy cerdos sólo han dejado media botella de whisky de garrafón. Una vez más, ha llegado el momento en que otoño es la palabra mágica y Tindersticks se convierte en la mejor de las compañías posibles. Al escucharles, descubres que han descubierto a Dios, o al menos eso parece, porque casi todo lo que tocan se les convierte en gospel. *Simple Pleasure* transmite sereno escepticismo, es una deliciosamente orquestada fuente de comprensión y consuelo. Con el lagrimal exhausto y la garganta reseca, los Tindersticks han subido el penúltimo escalón, y ahora se codean con Cave, Drake, Waits y otros artesanos en la cima de la estufefacción serena. Sí, es cierto, nunca les invitarán al chupinazo del primer día de fiestas. Pero toda explosión de energía acaba llevando al cansancio y la resaca. Y cuando llegues a ese punto, los *Tindersticks* te estarán esperando.

★★★★ *Aitana Eguru*

Ramones

Anthology

■ *Warner*

■ Las pasarelas de París, Londres y Milán vienen llenas de pijopunkis. Las calles de tu ciudad sucumbirán el primer verano del siglo. Rabanne se llevó un chasco apocalíptico y para celebrarlo llena las pasarelas de cinturones de pinchos, camisetas sin mangas, pantalones de cuero y tacones de aguja. Declara que la moda ha muerto y sólo le falta escupirle a la reina y pedir anarquía para Dos Hermanas. Ha vuelto el punk y ha vuelto haciendo todo el ruido que esta nueva sociedad le permite. Con buen ojo y mejor visión comercial, Warner rescata al mejor grupo punk de la historia y edita este doble cd de antología. Demasiado parecido al *Ramonesmania* y, claro, los que lo robamos en El Corte Inglés cuando íbamos al cole y, encima, en vinilo, deberíamos aborrecer de esta trampa mortal. Pero no. No, porque el libreto es muy bonito y porque siempre es bueno tener discos de esta gente tan fea y tan mal peinada. Ahí están todos los clásicos, desde *Sheena Is A Punk Rocker* hasta Rock And Roll High School, pasando por I wanna Be Sedated y Rockaway Beach. Ay, qué difícil es escoger la mejor canción de uno de los mejores grupos de la historia. Ay, qué difícil es ser un punk en este mundo moderno. De cualquier modo, mientras haya bancos que quemar y cerveza que beber seguirá habiendo punk y, si tiene que resurgir, qué mejor momento que éste. Con una sociedad anestesiada y una juventud embaucada por el hedonismo en colorines, nos hace mala falta mala leche. Dios salve a los Ramones. Y a Phil Spector y, claro, a Joe Strummer. Y no nos olvidemos de Johnny Rotten. Paro, que me voy a poner nostálgico y anarquista, y no es plan.

★★★★★ *X. S*

Royal Trux

Veterans Of Disorder

■ *Caroline*



■ El rock and roll es una cosa vieja, estática y anquilosada. O sea, el rock and roll es como Julio Salinas. En todos los aspectos. Parece muerto y es demasiado viejo para ser titular, para aguantar todo el partido. Pero siempre puedes confiar en él para que te apañe un resultado negativo. Nadie confía ya en el rock, todo el mundo desea ponerle el punto y final y cada año aparece alguien insistiendo en convertirlo en punto y seguido. Royal Trux tienen una carrera sólida en su irregularidad, plagada de álbumes compactos en su desequilibrio. Grandes obras con grandes agujeros como Accelerator. Entrañables perdedores con saber a asfalto que graban en granjas. Música sucia que navega entre The Stooges, New York Dolls y MC5. Sonido Detroit, glam y marranadas setenteras para temas

instantáneos como Waterpark o Second Skin. Tengo el blues y tú la roña. Tengo una guitarra y la voy a hacer sonar. Punteos infinitos para la recta final del disco y ahí la cosa se ensucia demasiado. Cuando los temas pasan de la barrera de los tres minutos se tornan ladrillos y, claro, son menos Kick Out The Jam y más European Son, y eso es malo, muy malo. Entonces llega el momento de enviarlos al banquillo. Hasta que el partido se vuelva a poner cuesta arriba y haya que ponerlos a calentar.

★★★ *X.S*

VV.AA.

Fire & Skill. The songs of The Jam

■ ***Ignition/Sony***

■ The Jam eran enormes. Increíbles. Crearon algo irrepetible a partir de nada. Crearon algo único sólo con talento. Y digo sólo porque muchos siempre se han apoyado en un espíritu pionero, en la locura o en las ganas de ser diferente para marcar las pautas de la historia de la música pop. Pero Paul Weller siempre ha sido diferente. Y lo ha sido porque nunca lo ha intentado. A los dieciocho años, cuando salió In The City, la prensa ya le tachó de revivalista y ese estigma -salvo en algunos momentos de Style Council- con más o menos razón, siempre le ha perseguido. Lo que pasa es que Weller siempre ha sido un hombre de equilibrio, alguien que pronto aprendió aquello de nunca digas nunca jamás y así no le hizo ascos a nada. Lo probó todo, busco mucho y encontró bastante. Y todo esto le convirtió en un referente obligado a la hora de valorar la música popular de este siglo. Ahora llega Fire & Skill, un disco de tributo a The Jam. La selección de artistas refleja brillantemente lo que siempre fue Weller, una mezcla imposible que siempre acababa funcionando. Una evolución tan lógica como sincopada y epiléptica -en poco se parecen Beat Surrender y Art School- que mareaba y desorientaba a cualquier fan estático. En este disco hallamos a Beastie Boys haciendo un enorme Start (ese brillante plagio del Taxman de los Beatles), a los pesados de Gene reivindicándose con una fantástica versión de Town Called Malice y a Silver Sun convirtiendo Art School en una bomba glam. También asistimos al debut en solitario de Liam Gallagher, que recupera la voz junto a Steve Cradock en una muy correcta revisión de la enorme Carnation. Buffalo Tom americanizan el superhit Going Underground y Heavy Stereo retornan con una muy digna The Gift. Por otra parte, y como siempre sucede en estos discos de tributo, aparecen una serie de pesados. El líder del grupo es aquí Ben Harper, quien asesina una de mis canciones preferidas del grupo, The Modern World. Mientras, Everything But The Girl se reencarnan en músicos analógicos para un cover estilo campamento de English Rose y, por fin, Garbage destrozan la oscura The Butterfly Collector y Reef se ganan la horca con su acercamiento a That's Entertainment. Al final, claro, llega Noel Gallagher y reproduce To Be Someone con más fidelidad que una Xerox último modelo. Bueno, tal vez The Jam se merecían más, pero Weller vive hoy con estas compañías y se las lleva al estudio. Si conoces al grupo te gustará, si no, cómprate todos sus discos. Ya.

★★★★ *X.S*

Pet Shop Boys

Nightlife

■ ***Parlophone***



■ Los chicos de la tienda de animales han regresado, y parece ser que pretenden que todos los que dijeron que Bilingual no valía nada y que estaban acabados se traguen sus palabras. Si sus intenciones son éstas, lo han conseguido, porque Nightlife es un pedazo de disco, desde su inquietante y sutil introducción hasta la última nota. Probablemente su época haya pasado —grupos como New Order, Depeche Mode o Erasure ya lo tienen más que asumido— pero ellos ponen buena cara a los malos tiempos y luchan encarnizadamente por evitar el olvido y la decadencia, ofreciéndonos su mejor trabajo hasta la fecha —o al menos un trabajo comparable con Very o Behaviour.

En este nuevo álbum, Neil Tennant y Chris Lowe siguen construyendo temas pop sobre bases dance, adornando el resultado con orquestaciones —a cargo del siempre genial Craig Armstrong—, toques techno y mucho house —de la mano de Rollo (Faithless) y David Morales. Pero sin duda alguna, lo mejor son sus letras, mucho más sutiles, irónicas e inteligentes que nunca. Además, son las letras las que ofrecen un hilo argumental al trabajo, dando la impresión de un álbum conceptual, ya que a lo largo de sus 12 temas se desglosan los sentimientos y emociones que hemos asociado con la vida nocturna de los jóvenes: euforia, soledad, miedo, sexo e incluso amor.

Pese a que resulta difícil destacar temas, hay algunos que brillan con luz propia: NYC boy, homenaje descarado —en el más amplio sentido del término— a sus idolatrados Village People hará que más de uno busque sus plumas en el armario para saltar a la pista de baile. El magnífico adelanto I don't know what you want but I can't give it anymore. In denial, reivindicación gay a dúo con Kylie Minogue —que parece buscar la resurrección gracias a colaboraciones como ésta o con Nick Cave— y que formará parte de un musical que están preparando. La positiva y housera Hapiness is an option o las preciosas You only tell me you love me when you're drunk o Boy strange, donde hasta Faithless nos muestra su cara más sensible.

Una maravilla de álbum, fresco, consistente, versátil y honesto y que, como la vida nocturna que le da título, está lleno de erotismo, exotismo e infinitas posibilidades.

★★★★★ *X.L*



■ Bowie ha vuelto ha jugar sobre seguro y con las cartas de siempre.

EN LA HORA DEL CREPÚSCULO

DAVID BOWIE

Hours...

Virgin

David Bowie lleva tres décadas haciendo música. Pocos artistas pueden compararse en longevidad con el Duque Blanco y menos aún pueden vanagloriarse de haber pasado la mayor parte de su carrera en la cima y marcando tendencia.

Como es normal, en una trayectoria tan larga ha habido de todo, desde el momento de máximo esplendor y creatividad de los 70, hasta la decadencia de los 80 y su resurgimiento como maestro de nuevos ritmos y tendencias de los 90.

Gracias a todos los cambios realizados, tanto musical como estéticamente, Bowie se ha ganado el adjetivo de camaleónico y el respaldo de la crítica más exigente. El problema es que estos cambios también han hecho que su público se divida entre sus diferentes etapas.

Hours... supone una clara mirada hacia atrás, de manera que es un trabajo más destinado a los fans de la época de Hunky Dory que a los que se decantan por la etapa jungle de Outside. Pero esta mirada hacia atrás no representa simplemente un regreso a su época más gloriosa sino que, tal y como resume la imagen de la portada, Bowie echa la vista atrás y medita. Así Hours...supone un repaso a todo lo que ha hecho, tanto bueno como malo, pero potenciando sus momentos más preciosistas y melancólicos. Una especie de autobiografía musical que resume toda su carrera, ya que mezcla ritmos trip-hop, toques new-wave, extraños riffs de guitarra, tempos deliberadamente ambient y sintetizadores atmosféricos para aderezar un conjunto absolutamente pop-rock, absolutamente Bowie.

Entre los temas destaca claramente Seven, canción melódica con guitarra acústica y voz apenas tratada en el estudio, que supone una de las mejores creaciones de Bowie en los 90. También lo hacen la exótica e hipnótica Brilliant adventure o el single Thursday's child.

En resumen, un trabajo más calmado, tranquilo y melódico, aunque tenga la mirada puesta en la época de sus excesos y que, como los buenos trabajos, requiere de más de una escucha para ser apreciado. Major Tom ha vuelto a casa y os aseguro que me alegro.

★★★ *X. L*

La película del mes

UNA TERAPIA PELIGROSA

EXTRAÑOS COMPAÑEROS DE DIVÁN



■ **"Tenía que hacerlo, doctor. Ese inútil puso una mosca muerta en mi plato de espaguetis."**

■ Dir: **Harold Ramis**
■ Int: **Robert De Niro, Billy Crystal, Chazz Palmintieri, Lisa Kudrow**

Un par de días antes de acudir al cine para ver esta película llegó a mis manos un ejemplar de Fotogramas. A estas alturas uno ya sabe que la credibilidad de esta revista está estrechamente ligada a la publicidad que le inserte la industria, pero como es la más grande, la que tiene más colorines y más fotos guarras, pues uno siempre acaba leyéndola. Llegué al top de la crítica y no me llevaba una sorpresa tan grande desde que Dinamarca ganó la Eurocopa. El primer puesto era para Una Terapia Peligrosa, de Harold Ramis.

El día siguiente compré El País. Ya sé que es un periódico cuya credibilidad depende del día que haya tenido algún dirigente del PSOE o de la relación con la juticia y las exclusivas del fútbol pay per view que en aquel momento tenga Polanco. Llegué a Espectáculos y ahí un crítico algo casposo y quejica firmaba un panegírico increíble sobre este film. Llamé a mi madre y la invité al cine. Cincuenta millones de fans de Elvis no pueden estar equivocados, pero con los críticos es distinto. Había que comprobarlo. Escogí una sala con asientos estilo Business Class de Lufthansa, con palomitas y Coca Cola, en versión doblada y en día del espectador. No se puede escuchar a Bob Dylan en una fiesta loca, no se puede hacer el amor después de leer a Allan Poe, estas películas hay que verlas así. Los precedentes eran positivos (*Atrapado en el tiempo* era sublime) y mi desconfianza menguaba. Y ahí va la presentación. Billy Crystal es un psiquiatra de medio pelo, Robert De Niro un gángster en horas bajas debido a sus inesperados problemas de conciencia. A partir de estas premisas, Ramis dibuja un relato salpicado de grandes gags, una historia basada en una relación imposible en la que casi puedes adivinar la evolución de cada personaje, pero esto pronto deja de importar ante la brillantez de la cinta. Un buen rato a costa de las incongruencias del psicoanálisis y de la falsa trascendencia casi bíblica de algunas películas de gángsters. Recordando cintas anteriores de este hombre aún no comprendo mi recelo, pues su habilidad es tan grande que hasta un film con un cartel tan feo y una sinopsis tan obvia se puede convertir en la comedia de la temporada. Mientras Woody Allen sigue tan encantado con su chiste de siempre, Ramis dignifica y equilibra la comedia.

★★★★ ***Xavi Sancho***

■ **Y como regalo de boda, una oreja envuelta en celofán. Con pendiente y todo.**



Mifune- Dogma 3

■ Director: **Soren Kragh-Jacobson**
■ Intérpretes: **Iben Hjelje, Anders W. Berthelsen, Jesper Asholt, Sofie Grabol**
■ Hacer cine siguiendo las pautas del Dogma 95 (el texto fundacional de la denominada escuela Von Trier) es algo así como hacer eslálom sobre un único esquí. O sea, arriesgado pero tal vez factible, meritorio pero, en definitiva, innecesario. Tanto Von Trier como sus esforzados acólitos (hasta la fecha Vintenberg y Kragh-Jacobson y muy pronto Paul Morrisey) esconden bajo sus alfombras talento suficiente como para facturar celuloide de primera categoría con o sin las espartanas restricciones del Dogma, sobre un esquí o en una moto de nieve. Así lo demostraba *Celebración*, de Vintenberg, celuloide preñado de verdad al que no le hacían maldita falta la imagen granulada, los encuadres disléxicos o la iluminación daltónica que el Dogma preconiza. Tal vez por eso, *Mifune* es la menos árida de las películas crecidas a la sombra del código Von Trier. A su director debió parecerle una buena idea hacerse un hueco bajo un paraguas generacional de campanillas, pero lo cierto es que no se ha tomado excesivamente en serio ni la letra ni el espíritu del libro de estilo. El Dogma se le ha quedado en el título y en algún que otro tic estilístico irritante, pero ha dejada intacta la médula de la película. Tampoco va mucho más allá del título la presencia de Toshiro Mifune, el actor japonés que deslumbró a occidente en *Los siete samurais*, de Kurosawa y que, al parecer, hizo lo posible por ocultar sus orígenes humildes y campesinos, como el arribista que protagoniza la película de Kragh.
Y sí, es una película holandesa subtitulada, pero también es una deliciosa comedia dramática sobre la familia, como vía de escape y como lastre, el peso de las apariencias y la selva de inaprensibles matices que esconde cualquier relación humana, por ritualizada que parezca. Un gema en miniatura.

★★★★ ***Ángel Urtubi***

El Guerrero Nº13

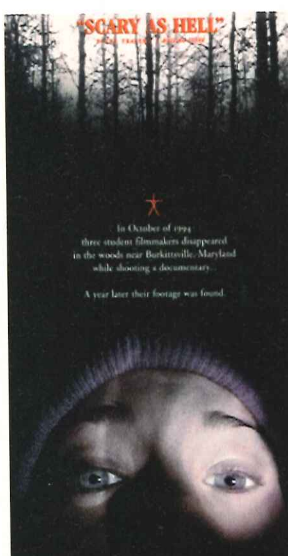
■ Director: **John MacTierman**
■ Intérpretes: **Antonio Banderas**
■ La filmografía norteamericana de Antonio Banderas se ha convertido en un cúmulo de despropósitos espectacular. Tras su año de las pelis, en el que estrenaba una por semana y todas malas, el genio malagueño decidió tomárselo con más calma. Uno o dos films por año para no saturar. Y en verano, sólo un par de paseos por las playas de Marbella no sea que algo peor pase: yo no interesas al Diez Minutos. También dirigió su primer largometraje y se dedicó a exhibirlo en todos los festivales en los que hiciera buen tiempo y hubieran buenos restaurantes. Ahora, tras el verano y Alabama llega *El Guerrero Nº13*. En esta ocasión, el chipirón se pone en manos de John MacTierman, director de cosas tipo *La Jungla De Cristal* para un guión de Michael Crichton, escritor de novelas tipo *Parque Jurásico*. La sinopsis es algo extraña. Se trata de un acaudalado joven que es expulsado de la tierra donde vive por haberse enamorado de la mujer equivocada. En su huida, se encuentra con una especie de vikingos que ven en él al único que les puede salvar de la amenaza caníbal. Con un look muy a lo Conan y un guión entre *Romeo y Julieta* y *Los Inmortales*, *El Guerrero Nº13* es un simple producto, y no demasiado bueno, la verdad. Mucha pelea y muy poco raciocinio. Un guión algo extraño por poco razonable y una estética muy pasada de moda. Muy poquito, la verdad.
★★ ***Xavi Sancho***

El Caso Winslow

■ Director: **David Mamet**
■ Intérpretes: **Nigel Hawthorne, Jeremy Northam, Rebeca Pidgeon**
■ David Mamet es como el Víctor Hugo de la segunda mitad de siglo. Este hombre escribe y escribe, y, claro, como escribe tanto se hace muy difícil saber si es bueno o malo. Por ejemplo, *Homicidio*, su debut como director, era floja, e igual pasaba con el guión de *Ronin*. En cambio, *Glengarry Glenn Ross* era fantástica y *La Trama* era un film bastante notable. Ahora nos llega *El Caso Winslow*, película extraña por mediocre. De alguien tan grande y tan conocido es extraño recibir algo tan pequeño e incoloro.
La pelíula arranca de manera esperanzadora. Es teatral, ingeniosa, viva. Nigel Hawthorne recuerda a sus mejores tiempos en *Sí, Ministro* y el ambiente de nueva clase media inglesa de primeros de siglo está recreado con una elegancia sin igual. Pero la trama mató el ambiente, y con él se llevó una película que a medida que avanza se inhibe. Desaparece la chispa, los personajes se desdibujan cuando no desaparecen y las pequeñas esperanzas que surgen durante la segunda media hora no son más que mentiras. Mamet quiere mostrarnos cómo el proceso judicial en el que la familia Winslow se ve inmersa acabará no sólo con su fortuna sino también con sus ganas de vivir, pero el problema es que esta universalización de sentimientos deja a la película huérfana. El ingenio que se le supone al abogado es nulo, la tensión con la que deberíamos afrontar el proceso judicial no aparece en ningún momento. cada vez se hace más difícil reconocer a los personajes, los cuales ya sólo son un todo monolítico que avanza desesperanzado hacia el ocaso. En fin, un brillante sainete de media hora que da paso a una película que no es que sea mala, es que no existe.
★★★ ***Xavi Sancho***

The Blair Witch Project

■ Director: **Daniel Myrick y Eduardo Sánchez**
■ Intérpretes: **Heather Donohue, Michael C. Williams, Joshua Leonard**



■ **Entraron en el bosque con sus cámaras y sus pasamontañas... y nunca más se supo.**

La bruja de Blair... La película, el libro, las camisetas, la página web, la avalancha humana que acompañó sus pases públicos en los festivales de Edimburgo, Cannes y Sitges... *The Blair Witch Project*, o cómo ganar más de 100 millones de dolares a partir de una inversión oficial de menos de 250.000. El penúltimo fenómeno cultural masivo de este fin de siglo es un original experimento con equívoco aroma de *snuff movie*. El parque de internautas adolescentes de la América profunda ha servido a sus autores de impagable megáfono, incluso ha rodeado a la película de una cierta aura legendaria que muy probablemente no merece.
El guión no podía ser más simple. Tres estudiantes de cine se internan en un bosque para rodar un documental sobre la mítica bruja de Blair. Desaparecen, y un año más tarde alguien encuentra el material que filmaron, una especie de caja negra que sirve de insólito testimonio de su viaje hacia el fin de la noche.
No te quepa duda: es una película terrorífica. Sórdida, claustrofóbica, incómoda, con un punto de incoherencia que resulta del todo aterrador. Tiene unos diez minutos de cine mayúsculo en su simplicidad y unos cuantos más de oscuridad absoluta, acentuada por una sinfonía de voces y etéreos efectos de sonido que ponen el alma en un puño.
No esperes golpes de efecto ni pirotecnia visual, esto es un carrusel de tensión fílmica en implacable crecimiento que culmina en un final eléctrico y salvajemente ambiguo.
The Blair Witch Project no es una obra maestra, pero la expectación que ha despertado está, hasta cierto punto, justificada. Si piensas cruzar el bosque esta noche, no digas que no te avisamos.
★★★★ ***Ángel Urtubi***

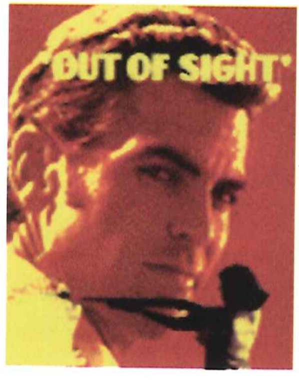
Algo va a cambiar tu vida (Mumford)

■ Director: Lawrence Kasdan
■ Intérpretes: Loren Dean, Hope Davis, Jason Lee, Ted Danson
■ "La gente sería más feliz si aceptase que ciertas cosas no cambian". Consejo de terapeuta en una película sobre terapias que es, en su misma naturaleza, pura terapia. El núcleo: falso psicólogo conmociona una ciudad de provincias, a medio camino entre Pleasantville y Cicely, gracias a su capacidad para escuchar al prójimo y adivinar la vida secreta que cada uno esconde en su interior. El relato podría verse como un capítulo de *Twilight Zone* dirigido por Frank Capra; hay un encantador e indudable tono fantastique en lo irreal, acaramelado y enrarecido de sus diálogos, escenarios, situaciones y personajes.
Significa la recuperación de un director, el irregular Lawrence Kasdan, siempre acertado cuando se pone sensible, sentimental y conmovedor. Y aquí, como después de visionar ¡Qué bello es vivir! por enésima vez, sales del cine con ánimo de besar al primer mamífero que encuentres.
A una parte del público indigestará (y engañará) semejante caudal de buenos sentimientos y vibraciones. Pero, por fortuna para el resto, el alcance de Mumford no se acaba en el vino y las rosas: lo que pudo ser una versión AOR de Happiness sabe hablar aguda, maliciosa y felizmente de todo y de nada, es decir, de lo duro que resulta habitar este planeta y de cómo nos maltrata la tiranía de lo material.
Nuestro final, no obstante, será feliz. El buen psicólogo resuelve las soledades de la fatigada crónica, del Bill Gates local (Skip Skipperton, as del monopatín y dueño casi absoluto del pueblo), la adicta al Teletienda, su marido, la adolescente fatal y el farmacéutico en celo. Y Kasdan, tan perceptivo e inteligente como su héroe, hace lo propio con el espectador y le regala un punto extra de vida, equiparable a Reencuentro, El turista accidental o Grand Canyon, títulos sin hueco aparente en el canon y con un altar en mi videoteca. Casi diría que Mumford y Kasdan son la misma persona.
★★★★ ***Juan Manuel Freire***

■ **Kasdan vuelve a la palestra con uno de sus melodramas a corazón abierto.**



La película del mes




■ Clooney, estrella emergente

MÁS ALLÁ DEL TÓPICO

OUT OF SIGHT

■ Director: **Steven Sodenbergh**
■ Interpretes: **George Clooney, Jennifer Lopez**

Ni en mis momentos más optimistas y azucarados podía haber previsto lo que pasó. Y sí, era un film sobre una novela de Elmore James, dirigida por un casi siempre eficiente Steven Sodenbergh y con un par de cameos de lujo. Contaba con George Clooney de guapo y bueno y con el mejor culo del mundo, el de Jennifer Lopez. Pero me daba un no sé qué así como no sé cuántos que esto iba a ser un desastre.

Bien, chica poli que se enamora de ladrón de bancos buenazo y activista a favor del control de armas. Un golpe fallido, una huida de la cárcel. Un encuentro casual. Banda sonora de David Holmes con evocaciones setenteras, manejo de cámara y estética de serie de policías estilo *Starsky y Hutch*. Imágenes congeladas y quemadas, juego de flashbacks al estilo *Pulp Fiction*. En fin, el tipo de efectismos que acostumbran a esconder un guión vacío y obvio. Además, dos estrellones que, aun siendo buenos actores (sobre todo Clooney) no destacan por una filmografía brillante. Pero, sorpresa, *Out Of Sight* resuelve un buen guión de manera más que digna. Coge las cartas, las pone boca arriba y luego boca abajo. Te da el as de corazones, te esconde la reina de picas. Esto no es un truco, como en el anuncio, pues aquí no hay trucos, sino una historia con una gran fuerza que parte de un convencionalismo para convertirse en una joya única. Cuando se sitúa en Miami, el film es alegre y soleado, una historia divertida con un gamberrete socarrón y una policía susceptible. Gags y aires clásicos. Luego llega a Detroit y, con el tiempo, el film se vuelve frío y desesperanzador. Los encuentros son choques y el desasosiego se apodera de una cinta que llega a convertirse en algo ciertamente angustioso. Y cuando parece que ya no hay esperanza... Nada, que siempre hay esperanza.

★★★★ *Xavi Sancho*

Lock & Stock

■ Director: **Guy Ritchie**
■ Intérpretes: **Vinnie Jones**
■ La sombra de Tarantino es alargada. Y ya ha llegado a Europa y, claro, como las americanadas siempre entran en el viejo continente a través de las Islas Británicas, este film tenía que ser inglés. Y sí, es muy *Reservoir Dogs* y bastante *Pulp Fiction*, pero su gracia no radica en eso, radica en que es más inglés que el té Earl Gray. Radica en que es como *The Italian Job* o como *Alfie*. En planteamiento, en forma. El guión gira, las historias van y vienen y los personajes se cruzan , se rozan y hasta se matan. Es una historia de gángsters en el East End londinense, de pequeños timadores con poca suerte y menos talante, de cobradores sin frac y de hampones que cultivan marihuana. Es un todo donde todo es y nada falta. La primera escena parece sacada de *Trainspotting* y, a partir de allí, un aluvión de presentaciones de personajes, de tramas sin conexión aparente. Cuatro jóvenes con una fe ciega en la habilidad de uno de ellos para jugar a las cartas. Ahorran y colocan a su chico de oro en una partida millonaria. Y, claro, lo pierde todo, todo lo que tienen y también lo que no. En menos de una semana deben devolver al prestamista una cantidad de ceros que no cabe en esta crítica. A partir de aquí la película se convierte en un frenesí de frases geniales, de situaciones kafkianas y -aquí radica el gran valor del film- de personajes que se definen con una coherencia espectacular. Un plantel de jóvenes y no tan jóvenes actores, una carrera prometedora. Y Vinnie Jones, el mejor y y más cafre de los galeses que han jugado a fútbol a lo largo de la historia, que debuta como actor en este papel de matón que se dedica a cobrar deudas siempre acompañado por su hijo. Enorme. Todo muy bien, mucho mejor de lo que se esperaba de una película loada por el cada vez más nimio Bajo Ulloa.

★★★★ *Nacho Puertas*

Miedo y asco en Las Vegas

■ Director: **Terry Gilliam**
■ Intérpretes: **Johnny Depp, Benicio del Toro**
■ Cualquiera que haya leído la narcótica y demencial novela del mismo título de Hunter S: Thompson seguro que pensó que era del todo infilmable. Pero aunque sea a costa de tropezar una y otra vez con la enrevesada letra y el inaprensible espíritu del libro, Gilliam ha facturado una película decente y, a su manera, fiel a las filias y fobias de Thompson (drogas, paranoia, el sueño americano, más drogas...).
Depp es una presencia demasiado amable para dar el pego como desastrado protagonista y a Del Toro le falta empaque para hacer del poderoso leguleyo samoano del libro algo más que una caricatura.
El libro de Thompson era un descenso entre cómico y aterrador a los submundos de la América profunda, y la película de Gilliam se queda en la historia de dos tipos que se echan a perder con elegancia.

★★★ *Ángel Urtubi*

8MM

■ Director: **Joel Schumacher**
■ Intérpretes: **Nicolas Cage, Joaquin Phoenix, James Gandolfini**
■ No apta para estómagos delicados. Schumacher se enfrentaba a un tema que se las trae (las snuff movies) y quiso abordarlo usando cargas de profundidad y no arañando la superficie, como suele ser costumbre en este tipo de productos. El asunto tratado es feo, sucio y desagradable y lo mismo pasa con la película resultante. La historia de un detective que debe descubrir si una cinta que muestra el brutal asesinato de una joven es un snuff o sólo una falsificación bien hecha pronto pierde casi todo matiz detectivesco y se convierte en un insufrible paseo por el infierno. Cage se hunde en un barrizal de forma entre asqueada y casi complaciente. Se supone que su fascinación involuntaria y su pánico moral tienen que coincidir con los del espectador, pero nada de eso, porque la a película le pierde la falta del mínimo de honestidad exigible en un semi-documental, que es lo que pretende ser. Y si hablamos de cine negro, ¿qué tal si comparamos esta sórdida aventurilla con *Seven*, de David Fincher? No hay color, por supuesto.

★★ *A.U*

No hemos sabido hacer este anuncio, porque nunca ha existido nada parecido a este juego.



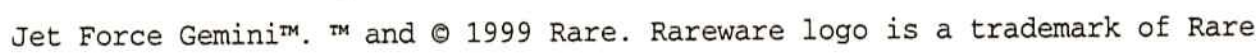






Porque Jet Force Gemini es el proyecto más ambicioso de Rare para Nintendo 64. Porque tiene los mejores gráficos, pero también tiene más de una hora de secuencias cinematográficas pregrabadas. Porque puede jugar un jugador, pero también dos, tres o cuatro en varios modos de juego (cooperativo, lucha y carreras). Porque tiene textos de pantalla en castellano, pero se llama Jet Force Gemini. Porque tiene una banda sonora espectacular. Porque, porque, porque...

















¡MAYDAY, MAYDAY!

CONVIÉRTETE EN UN FIERA DE LOS JUEGOS DE LA NOCHE A LA MAÑANA

CÓMO ARRASAR EN...

SPEED FREAKS

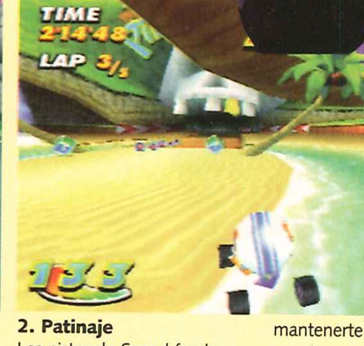
Formato: **PlayStation** | Editor: **Sony** | Precio: **9.490 pesetas** | Jugadores: **1 a 4** | ★★★

Gráficos fantásticos y una dirección más bien defectuosa son dos de las principales características de este imitador de Mario Kart. Las tácticas adecuas y una buena sincronización de movimientos te harán la vida más fácil.

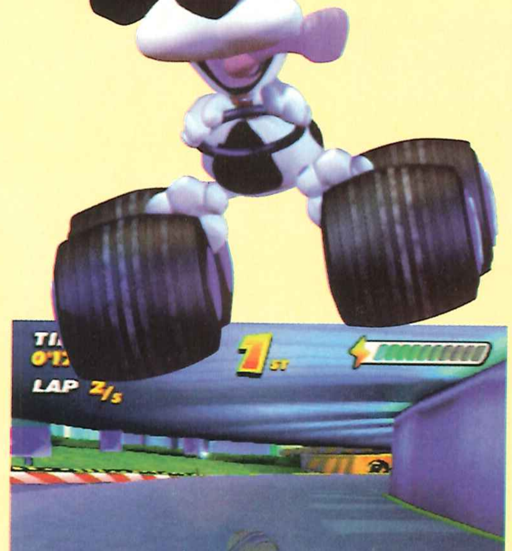
CINCO PISTAS PARA IR MÁS DEPRISA



1. El secreto para acelerar
La forma más efectiva de aumentar tu velocidad es utilizar speed-ups en las curvas sin frenar ni patinar. Así que En cuanto una curva gira tu kart hasta derrapar, y entonces dale una descarga de speed-ups. Si lo haces en el momento justo, superarás la curva a toda velocidad y sin peligro de chocar con las barreras o salir de la pista.



2. Patinaje
Las pistas de *Speed freaks* están hechas de diferentes materiales, y el truco consiste en adaptar tu forma de conducir a cada una de ellas. Sobre barro y arena debes mantenerte sobre la pista puesto que es muy difícil recuperar tu posición si te equivocas. Gira pronto, y usa tus power-ups para conseguir la mejor posición para patinar si la jugada sale mal.



3. Acelerar sobre tarmac
Salirse de la pista sobre una superficie de tarmac no es ningún peligro, pero si te sales del barro o la arena y te metes en tarmac debes deslizar tu kart hasta quedar en la dirección de la nueva pista. Verás que en un momento consigues agarre y puedes acelerar.



4. Cómo recuperarse
Una vez conoces bien una pista sólo necesitas usar speed-ups en los giros más difíciles. Aún así, guarda un par o tres de bloques de speed-up para cuando alguien o algo choque con tu vehículo, de forma que siempre tengas algo de potencia extra que te vuelva a poner en carrera tras un trompo.



5. ¡El analógico mola!
Aunque es un juego eminentemente divertido, *Speed freaks* requiere algo de sutileza. Para conseguir los mejores resultados, asegúrate de usar un pad analógico, puesto que con él te será más fácil controlar el deslizamiento, especialmente en curvas del tipo 'muro de la muerte', y además es mucho más divertido.

BIENVENIDO

Bienvenido a esta sección de Top Juegos, puesta en marcha por un equipo de profesionales fuera de serie con un único objetivo: que dejes de ser un despojo humano y te transformes en una persona con respeto por sí misma a través del uso juicioso de una serie de secretos.

Pero con todo conocimiento viene la responsabilidad de usarlo sabiamente. Así que si después de todo es-to no eres capaz de hacerlo medianamente bien cuando estés inmerso en el fragor de la batalla, no nos eches la culpa a nosotros.



CINCO PUNTOS CLAVE



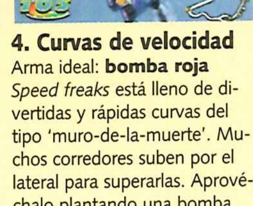


1. Puentes

Arma ideal: misil triple.
Puede que tus adversarios escapen a tu fuego en terreno plano, pero los puentes son lugares perfectos para lanzarles un cohete al trasero con un misil triple. Usado con un corto intervalo entre disparo y disparo, es fácil que consigas darle a más de uno de los karts que tienes delante.

2. Rampas

Arma ideal: **revientaneumáticos**. Pocas cosas se pueden comparar a guardarse un revientaneumáticos para cuando el kart de enfrente esté a punto de subir una rampa grande. Puesto que es un arma de efectos retardados, lo que debes preguntarte es ¿quiero que se le deshinchen la ruedas antes del salto o cuando aterrice? Conseguir resultados óptimos es sólo cuestión de practica...



3. Túneles

Arma ideal: **misil teledirigido**
Te habrás dado cuenta de lo poco aconsejable que resulta fallar la entrada de un túnel o un arco, de manera que puedes hacer un terrible daño psicológico a tus rivales lanzándoles un misil dirigido justo antes de que lleguen a la entrada del túnel. El golpe de gracia consiste en barrerlos a un lado mientras pasas a su altura.



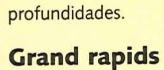


4. Curvas de velocidad

Arma ideal: **bomba roja**
Speed freaks está lleno de divertidas y rápidas curvas del tipo 'muro-de-la-muerte'. Muchos corredores suben por el lateral para superarlas. Aprovéchalo plantando una bomba roja en lo alto de los arcos laterales. Tus contrincantes no harán ningún caso a lo que parece un peligro alejado has-ta que se encuentren ante el dilema de frenar o entrar en el Más Allá. Tú ganas en cualquier caso.

5. Recta final

Arma ideal: **depredador**-
¿Cuántas veces te creías vencedor y te has visto superado en el último momento por un esprinter entusiasta? La manera de evitar tamaña humillación es guardarse un power-up para la última vuelta y usarlo desde el último par de curvas hasta la recta final. No sólo te hará invulnerable, sino que te permitirá apartar de tu camino a los oportunistas indeseables de siempre.





LOS CIRCUITOS MÁS DUROS

Skate Park

Tómate a broma este selectivo circuito y darás con tus huesos en el arcén al tiempo que te preguntas qué es lo que hiciste mal. La clave en esta carrera es guardarte los speed-up para superar las curvas más cerradas, puesto que ir demasiado rápido en las rectas te llevará inevitablemente a pegártela en los giros. Hay dos tramos cruciales para la carrera: el largo giro a la izquierda del half-pipe de cemento y el inmisericorde salto del galeón. Para el giro del half-pipe asegúrate de mantenerte a la izquierda cuando lo encares, subirse a la pared a mitad de recorrido no importa, pero mantenerse en el fondo y perderse los pilares de la salida sí es un problema. Y en cuanto al salto del galeón, haz lo imposible por mantenerte en el centro mismo o te hundirás en las profundidades.

Grand rapids

Éste es sin duda el peor entre los peores circuitos, especialmente porque mezcla curvas cerradas con perversas trampas de agua contra las que es casi imposible no chocar. Los speed-ups son definitivos en los Grand Rapids, puesto que te permite esmuñirte por la mayoría de giros sin tener que recurrir al freno de mano -aún así lo necesitarás en las dos curvas más cerradas-. Vale la pena tomar el atajo a la izquierda del pilar de piedra gris, porque está lleno de speed-ups.

Gold city

-Un circuito engañosamente simple que aún así premia a los conductores que consiguen no salirse del recorrido de la carrera. No te dejes hipnotizar por los pasos cubiertos por pilares; mantenerse en un carril todo el tiempo acaba generalmente en una colisión. Manténte en el nivel más elevado siempre que te sea posible, y ten presente que una entrada demasiado rápida a los túneles te hará descender hasta los carriles inferiores, más lentos. Se trata de usar con cabeza los speed-ups, las indicaciones de aceleración y echar mano a tiempo del freno en un par de curvas.

Sunset Isle

El peligro acecha a cada lado de la pista. De entrada manténte a la derecha pare evitar el primero de los lagos con cascada y toma la ruta a mano derecha pasada la primera piscina de lava puesto que más vale maltratar un poco los refuerzos de tu kart que dar toda la vuelta hacia el puente. Cuando llegues al entramado de túneles, sigue las instrucciones de las figuras en las paredes usando a fondo el freno de mano en cada curva -no preferirás acabar ardiendo en la lava...-. Si tienes muchos speed-ups antes de la recta final y tienes que ganar tiempo, toma el enorme túnel que queda encima tuyo y dispara todos los speed-ups. Con un poco de suerte cruzarás la meta antes que nadie.



CÓMO SER REY POR UN DÍA EN... TOTAL ANNIHILATION: KINGDOMS

Esta secuela del superhit de estrategia bélica en tiempo real tiene una gran jugabilidad. Haz que tenga aun más con nuestros códigos...

■ Cuando estés jugando contra el ordenador introduce estos trucos y verás como el enemigo cae ante tus pies. Sólo tienes que presionar Enter y la opción de códigos aparecerá. Luego dale a + seguido del código que quieres utilizar. Luego otra vez Enter para confirmar la activación de tu código. Para desactivarlo sigue el mismo proceso de nuevo. Fácil.

atm	nombre completo
bigbrother	La unidades dicen c cosas diferentess
combustion	los enemigos muerenn
doubleshot	Las armas destruyen el doble
halfshot	Las armas d estruyen la mitad
ilose	Pérdida instantánea
infrared	Puedes activar y deasactivar la niebla en las batallas
iwin	Victoria instantánea
kill	#Mata al jugador cuyo múmero introduces por # #
lotsablood	Más sangre
lushee	Aumentan tus medios
meteor	Provoca una tormenta de meteoritosr
noenergy	Sin energía
nometal	Sin metal
nowisee	Mapa completo
radar	Cobertura total por el radar
shootall	Las unidades atacan a todos los enemigos
sing	Las unidades cantan cuando les das órdenes
zipper	Construcción de unidades a más velocidad



PLAYSTATION

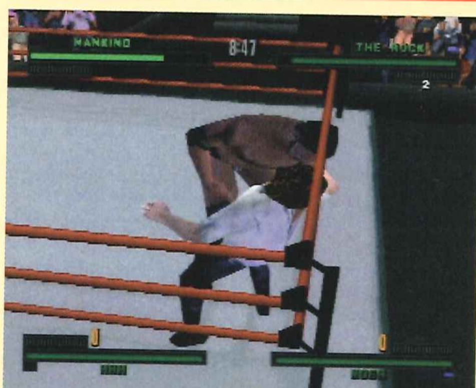
WWF ATTITUDE

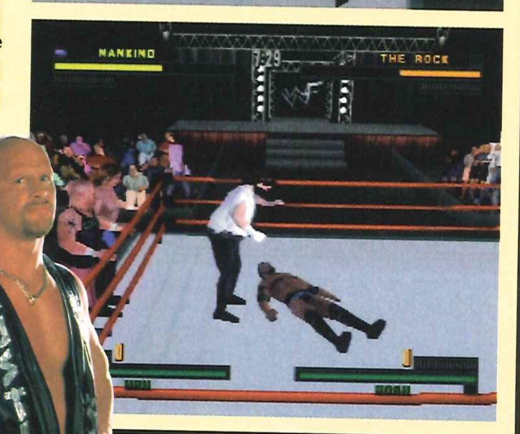
■ Cuando seleccionas a un jugador para ganar el título WWF en el modo Carrera puedes desbloquear a todos los luchadores escondidos en el juego. Además, te ofrecemos una selección de bonos como el Modo Ego, el Squeaky, el Bleep o el de Big Head, además de trajes adicionales. Algo nuevo por cada victoria.

Ahí va una selección de lo que te llevas por cada nueva tarea completada.

Título Europeo	Mero y entrenador, Modo Squeaky
Título Intercontinental	Jacqueline y Chyna, puntos de actitud extra, modo Big Head
WWF: Título de los pesos pesados,	Modo Beep, modo ego, cabeza seleccionable
Rey del Ring PPV	Kurrgan y Taka Michinoku
Vereano Slam PPV	Sgt Sgt. Slaughter y Shawn Michaels
Royal Rumble PPV	Jerry Lawler y Paul Bearer

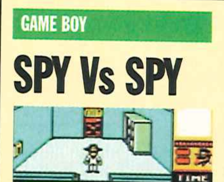
■ También vale la pena mencionar el modo Beep, el que consigues tras sudar el Campeonate WWF. Este es un modo que encuentras en la pantalla de opciones. Puedes hacer bleep out, en el menú de lenguaje y así todo el lenguaje malsonante que nunca escucharías en tu consola aparece. Qué bien.





GAME BOY

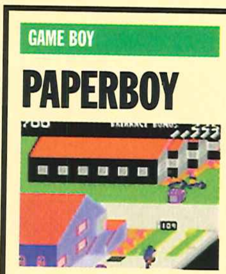
SPY Vs SPY



■ De hecho, funcionaría mucho mejor en el modo para dos jugadores que cuando juegas solo. Con esto ganas acceso a cualquier nivel de este juego. Simplemente, itnroduce la contraseña **15Y24**

GAME BOY

PAPERBOY



■ Para conseguir todas lasa bicicletas, simplemente muévete rápidamente a la izquierda justo después de que tu bicicleta entre en Easy Street. Presiona Start, A tres veces, B, Select, A, B, Start. La pantalla parpadea y ya está hecho.

PC

MIDTOWN MADNESS

■ Simplemente cambia el nombre de tu jugador por lo siguiente dependiendo del efecto que quieras conseguir:

Showme Cops	Acceso a todas las unidades policiales
Big Bus Party	Todos los vehículos son autobuses gordos
Tiny Car	Todos los vehículos son pequeños
amizdA eoJ	Todos los vehículos circulan al revés
Jet Planes	Todos los vehículos se convierten en aviones
Warp Eleven	Aumenta la velocidad de tus oponentes

CÓMO DEJAR A MÁS DE UNO CON EL CULO AL AIRE EN...

KINGPIN: LIFE OF CRIME

Violencia, insultos, bandas y grafitis. Enorme.

■ Debes empezar por dirigirte al menú de inicio e introducir el código de instalación (command line) seguido de +developer 1. Si tienes instalado el juego en el directorio que, por defecto, asigna el programa de instalación, debes teclear C: Kingpin kingpin.exe+developer 1.

Ya tienes el menú de trucos activad, ahora sólo tienes que apretar " seguido de cualquiera de estos códigos:

Immortal	Modo de Dios
Noclip	Modo clipping
Extracrispy	Los enemigos en pantalla arden
Notarget	Los enemigos no te pueden ver
Give all	Te lo da todo menos el dinero
Give cash ###	### es la cantidad de f pasta que quieren ###
Give watch	Da visión
Give battery	Da batetia
Give whiskey	Da whiskey
Give Chem plant key	Da la llave de acceso a la planta química
Give Shop key	Da la llave para la tienda
Give Warehouse key	Da la llave para el almacén
Give valve	Da la válvula de mano
Give ticket	Da ticket para el tranvíat
Give flashlight	Da luz de flashes
Give weapons	Da todas las armas
Give ammo	Da toda la munición









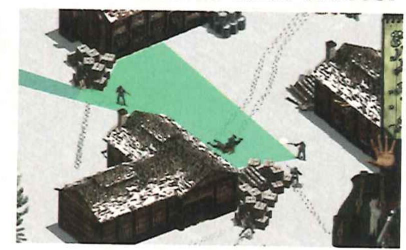
¿Vives atrapado en un nivel sin ninguna posibilidad de progresar? No te desesperes, retoma tu confianza y tu autoestima con nuestros siete trucos.



NINTENDO 64

1080° SNOWBOARDING

■ Para llegar a las carreras extras, gana la partida a seis carreras en el modo experto. Esyo te permite llegar a la carrera en el precipicio mortal. También consigues la carrera en la cueva del dragón si vences en la competición a seis carreras en el modo difícil. Y también hay personajes extra. Así, para conseguir los boarders de oro finaliza la carrera en el modo para expertos utilizando a Crystral, luego ve a Player Select y escoge a Kensuke Kimachi. Confirma tu elección presioando c-Up y presionando A. Para conseguir al boarder Panda y todos sus movimientos, finaliza esa carrera de experto, luego gánalas todas en Tick Attack y colócate entre los tres primeros en el modo Contest. Una vez hecho esto, ves a la pantalla Player Select, allí escoge a Rob Hollywood y confirma tu elección presionando C-Right y presionando A.



PC

COMMANDOS: BEHIND ENEMY LINES

■ Este clásico para PC es también uno de los más complicados. Pierde a un soldado y ya la has pifiado. Así que si quieres llegar a niveles casi inalcanzables aquí tienes los códigos.

Nivel 2	4JJXB	Nivel 12	JGHD3
Nivel 3	ZDD1T	Nivel 13	PUUWW
Nivel 4	RFF1J	Nivel 14	WT348
Nivel 5	K4TCG	Nivel 15	139P0
Nivel 6	MIR4M	Nivel 16	L9IPV
Nivel 7	7QVJV	Nivel 17	5LIMV
Nivel 8	K99XC	Nivel 18	YJOJG
Nivel 9	AAAX1	Nivel 19	YFCWJ
Nivel 10	JSGPW	Nivel 20	GDKWT
Nivel 11	CMODD		



NINTENDO 64

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER '98

■ Cuando las palabras Press Start aparecen en la pantalla en la que está el título, presiona C-Arriba, C-Arriba, C-Abajo, C-Abajo, Izquierda, C-Izquierda, C-Derecha, B, A, mantén presionado Z y luego Start. Una vez te anunciará que has seleccionado el modo Big Head.

En la misma pantalla, también puedes presionar Izquierda, C-Izquierda, Derecha, C-Derecha, Izquierda, C-Izquierda, Derecha,, C-Derecha, Abajo, C-Abajo, Abajo, C-Abajo, Arriba, C-Arriba, Arriba, C-Arriba, B, A, después presiona z y luego Start. Ahora ya puedes jugar con el equipo de estrellas del mundo y pegarle una paliza a cualquier equipo. Asegúrate de que utilizas el DPad para entrar ambos códigos, ya que no funcionará si lo haces con el control analógico.



PLAYSTATION

DESTRUCTION DERBY 2

■ Para tener acceso a todas las pistas, entra MACSrPOO como tu nombre. Inicia una nueva partida de práctica y ya tienes acceso inmediatos a las pista. Introduce CREDITZ! como tu nombre para ver la secuencia de créditos animados del personal que trabajó en la creación del juego. Para ver la simátioca secuencia final, introduce ToNyPaRk como tu nombre.



PLAYSTATION

POINT BLANK

■ Para conseguir el mapa, ve al modo Quest, empieza un nuevo juego y baja hasta que veas el raft. Pasa por encima suyo y el mapa ya es tuyo.

También hay un montón de puntos extra que puedes conseguir a lo largo del juego, así que asegúrate de que los pillas. Por ejemplo, en la pantalla del pulpo, dispárale al cangrejo y conseguirás muchos puntos y en las de muñecos rellenos dispara al cristal. Las ventanas de los coches en las pantallas criminales también te pueden dar muchos puntos y, más, si disparas contra las ventanas de los edificios cuando un criminal aparece puedes llegar a tener más de un 100% de eficacia, lo cual está muy bien.



NINTENDO 64

F-ZERO X

■ Para conseguir buenos efectos estéticos, puedes cambiar el color de tu coche. Para esta pijada narcicista, sólo tienes que presionar R mientras escoges coche. De cualquier modo, sólo puedes escoger una serie de colores para cada coche, así que selecciona uno que te guste. Una vez hayas hecho eso, puedes ya escoger todos los coches, dificultades y pistas presionando L, Z, R, C-Arriba, C-Abajo, C-Izquierda, C-Derecha y Start en la pantalla de selección de modo. Repicarán las campanas si lo has conseguido y entonces ya podrás ir a la pista que más te guste



PLAYSTATION

FORSAKEN

■ Para entrar en el modo tramposo, simplemente selecciona las opciones y con cuidado presiona Izquierda, Derecha, Izquierda, derecha. Luego entra en el menú de opciones para llegar al de trampas y allí tienes toda una amplia selección de trampas sólo para tus pulgares.

PLAYSTATION

CROC 2



■ Para conseguir cristales ilimitados ve a la pantalla de título y presiona L1. Luego haz lo propio con =signos=, abajo, izquierda, derecha, izquierda, derecha. Ahora sólo te queda empezar un nuevo juego mientras presionas R2. Luego dale a la X. Repite esto tantas veces como quieras.

GAME BOY

POCKET BOMBERMAN



■ Para conseguir que tus peones tengan todo el poder entra la contraseña 5656. O, para empezar el juego con poder total y la oportunidad de luchar sólo contra los jefes entra 9437. Para acceder a uno de los niveles más avanzados prueba a introducir los siguientes códigos: 3752, 9587, 0687 o 8146.

PLAYSTATION

ASTERIX





■ Para acceder a un menú de trampas que te ayudarán a guiar a tu pequeño amigo galo a través de esta aventura, simplemente ve al menú de lenguajes y, mientras presionas =signo=, entra: Arriba, derecha, abajo, izquierda, izquierda, abajo, derecha, arriba. Escoge el lenguaje, empieza un nuevo juego y ya tienes el menú de trampas. ¡Hurra!

NINTENDO 64

SUPERMAN



■ El súper héroe preferido de todos es un poco menos cuando se asoma a la N64, pero si has cometido el error de comprar el juego, al menos puedes hacer trampas. Consuelo. Selecciona la opción de guardar el juego y guárdalo, luego presiona Reset. Luego ve a la pantalla de cargar juegos guardados y cuando te pida el Rumble Pack, presiona L + B durante unos segundos. Luego dale a A mientras mantienes presionados los botones. Ahora te aparecerá la selección de nivel en la cual puedes escoger donde quieres ir, lo que está muy bien, ya que te permite acabar el juego rápidamente. Y a otra cosa, mariposa.

PLAYSTATION

ANNA KOURNIKOVA'S SMASH COURT TENNIS

■ Para llegar a ver todas las secuencias finales, simplemente entra el siguiente código en el control 2. Cuando Press Start aparece en el menú haz esto: Arriba, arriba, arriba, arriba, abajo, abajo, abajo, abajo, izquierda, izquierda, izquierda, izquierda, derecha, derecha, derecha, derecha. Asegúrate de hacerlo rápido o no funcionará.

CÓMO CONDUCIR COMO UN MANÍACO EN...
CARMAGEDDON II: CARPOCALYPSE NOW

Este juego de carreras inspirado en La carrera de la muerte del año 2000 es de por sí muy divertido, pero lo puede ser aun más. Con esto...

■ Mientras estás jugando debes escribir **lapmylovepump** para activar estos códigos. Luego presiona F4 para ir de un modo a otro: Shortcut, Opciones y Trampas. Ahora ya puedes introducir el código necesario según el modo que hayas seleccionado.

■ En el modo Shortcut entra estos:

F5	Reparación instantánea
F6	Opciones de daños
F8	Toggle timer (...)
F10	Checkpoint falso
F11	5,000 créditos

■ En el modo de opciones estos son los que debes introducir:

1	Coche al nivel más simple
2	Especial modelado de sombras
4	Activa y desactiva las texturas del cielo
5	La pista es más rápida o más lenta
6	Visión disminuida
7	Ligera distorsión en el sonido
Shift + 5	Accesorios on/off

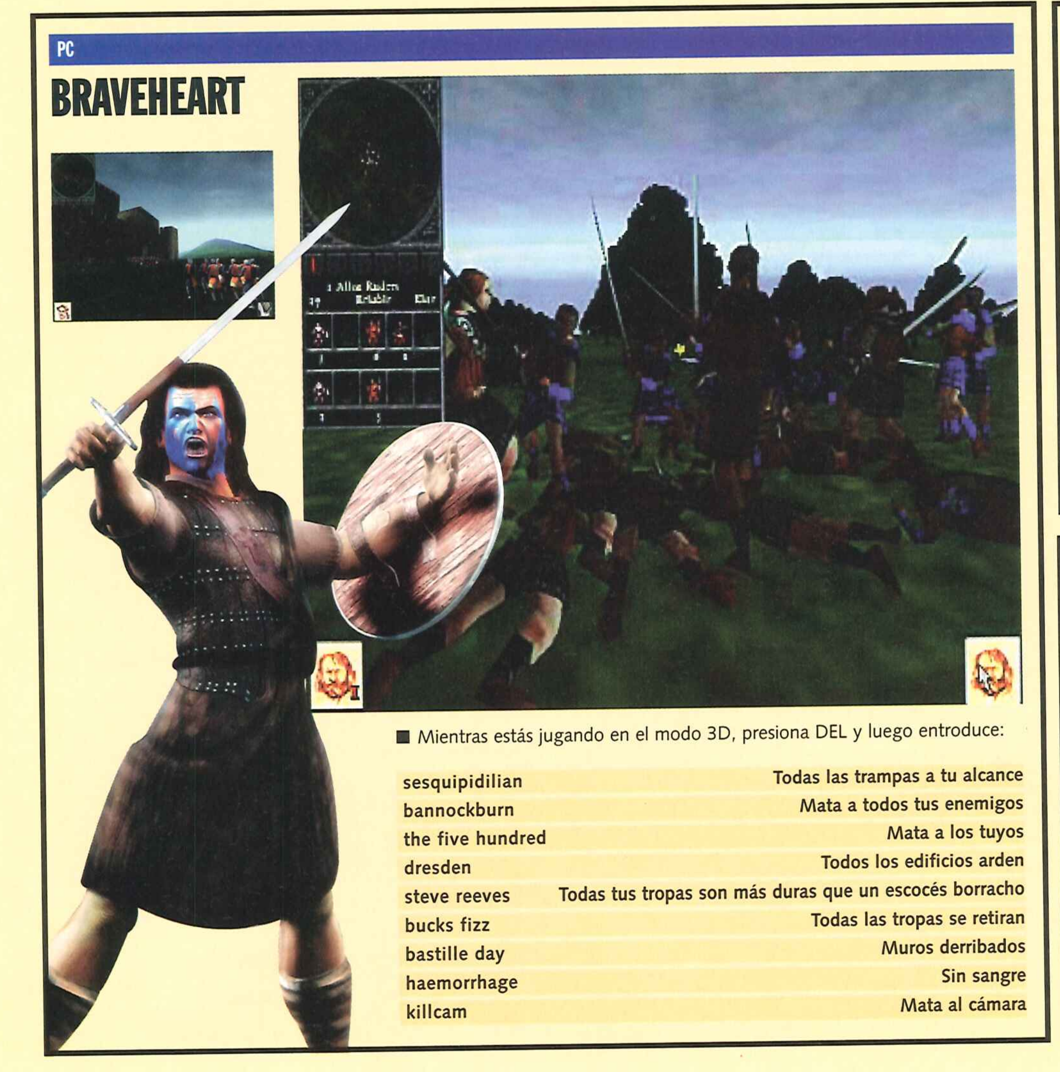
■ Si has escogido el menú de trampas, utiliza estos códigos:

1	Bono de dinero
2	La gente se cuela en la tienda
3	Gente grande
4	La gente explota
5	Coche trucado
6	Gente turbo
7	Invencible
8	Reaparaciones gratis
9	Reparaciones instantáneas
0	Bonos de dinero



PC

BRAVEHEART



■ Mientras estás jugando en el modo 3D, presiona DEL y luego entroduce:

sesquipidilian	Todas las trampas a tu alcance
bannockburn	Mata a todos tus enemigos
the five hundred	Mata a los tuyos
dresden	Todos los edificios arden
steve reeves	Todas tus tropas son más duras que un escocés borracho
bucks fizz	Todas las tropas se retiran
bastille day	Muros derribados
haemorrhage	Sin sangre
killcam	Mata al cámara

DREAMCAST

TOKYO HIGHWAY BATTLE (SHUTOKOU BATTLE)





■ Para conseguir el delicioso coche tipo 937, primero vencer las cuatro Devas, a todos los demás coches y a los cuatro demonios. ¿Te parece difícil? Pues claro que lo es, especialmente si consideramos que en ocasiones debes conducir en contra dirección para encontrarlos a todos. ¡Buena suerte!

AL CIERRE

Y eso es todo. Nosotros sabemos mucho, pero puede que tú sepas incluso más. Así que, ¿or qué no te animas a descubrirnos alguno de tus trucos preferidos? El conocimiento, hermano, es algo que siempre debe compartirse. Piénsalo.



Sección ¡Mayday, Mayday¡
Paseo San Gervasio 16-20 08022 Barcelona

O envía un e-mail a Topjuegos@mcediciones.es

Ocho páginas de reviews minúsculas al servicio de quien quiera hacerse una idea de lo que vale y no vale la pena es cuestión de minutos. ¿Útil? Más que eso: mágico.

PlayStation Top 20

1. Resident Evil 2 (Plat.)
Capcom
8.990 ptas.
El hecho de que puedas controlar a dos personajes no añade nada substancial, y lo que hay que resolver es parecido a lo del primer juego. Pero Resident Evil 2 es mejor en todos los otros aspectos. El guión mejorado junto con una actuación de mejor calidad te pondrá la piel de gallina (además, hay un mayor número de zombis). Y las escenas que hay de por medio son lo mejor de este producto que te mantendrá despierto (del miedo) toda la noche.
*****

2. Tekken 3 (Plat.)
Sony
3.990 ptas.
Allá van de nuevo. Una importante mejora con respecto a sus antecesores; es gráficamente perfecto y los nuevos movimientos satisfacen tanto a principiantes como a veteranos. Una amplia variedad de subjuegos, bonus y personajes escondidos significan que hay tanto que hacer que es casi el Mario de los juegos de lucha.
*****

3. Final Fantasy VII (Plat.)
Sony
3.990 ptas.
Más que un juego de aventuras y rol, es una de las primeras películas interactivas que hemos tenido la suerte de ver. Inolvidable y excepcional.
*****

4. Medievil (Plat.)
Sony
3.990 pesetas
Exploración, combate, puzzles, plataformas... Una enrevesada mezcla de todos los géneros habidos y por haber con inequívoco sabor arcade. Y ahora por el precio de un par de hamburguesas con patatas.

5. Gran Turismo
Sony
3.990 ptas.
Probablemente el mejor juego de carreras del mundo. Toma un tazón de gráficos escandalosamente buenos y otro de un manejo casi perfecto y mézclalos con un chorrito de respuesta inmediata y niveles de profundidad ilimitados; añádele una pizca de modo de repetición, y habrás seguido la receta para un cóctel de placer que no te puedes perder. Sony ha empaquetado su pequeño disco negro con un fornido número de vehículos y pistas, y se ha asegurado de que todo se combina a la perfección. Una obra maestra que sólo podrán mejorar sus secuelas.
*****

6. Legacy of Kain 2: Soul Reaver
Proein
8.990 ptas.
Los pasajes más oscuros de la obra de HP Lovecraft, Clive baker o Bran Stoker combinados en un charco de hectoplasma gore. Extenso, muy bien diseñado y ambientado y con puzzles que pondrán a prueba tu aletargada inteligencia.
*****

7. Time Crisis+ Gun Con 45
Sony
3.990 ptas.
El escenario es un sendero preparado para que enfrentes una gran cantidad de hombres pistola en mano con la intención de no dejar nada con vida. Excitante, sangriento y muy fluido.
*****

8. Colin McRae Rally (Plat.)
Proein
3.990 ptas.
Un giro con respecto a los juegos de carreras habituales, en el que haces rugir el motor por los circuitos campestres y sólo tienes al tiempo y al daño que sufre el coche como oponentes. La variedad de terrenos y los controles que responden a la perfección garantizan una sensación de conducción real.
*****

9. Capcom Generations
Virgin
7.990 pesetas
Cuatro cedés que te permiten repasar algunos de los mejores títulos del catálogo Capcom. Un buen viaje de ida y vuelta a la época en que la jugabilidad era lo esencial.
****

10. Tony Hawk's Skateboarding
Proein
7.990 pesetas
Apostábamos fuerte por este juego cuando estaba a punto de salir, y así te lo contamos en el número 6 de Top Juegos. El resultado final no nos entusiasma tanta, pero sigue siendo un juego entretenido y original.
***

11. Shadowman
Acclaim
7.990 ptas.
La versión PSX de este juego inspirado en un cómic de Avcclaim no está del todo bien resuelta, pero la sólida línea argumental, la ambientación y la profundidad y extensión de los niveles hacen que sea un juego a considerar.
***

12. Silent Hill
Konami
9.490 ptas.
Sordidez y decrepitud en 3D, con cadáveres descuartizados colgando del techo o esperando al jugador incauto en el interior de pavorosos armarios. Miedo, mucho miedo.
*****

13. Syphon Filter
Sony
8.490 ptas.
Juego de acción y espionaje desarrollado en EE.UU que tiene poco que envidiarle a Metal Gear Solid. Estrellas invitadas: el motor de Tomb Raider y los disparos a la cabeza de GoldenEye.
****

14. Driver
GT
8.490 ptas.
Driver ha dado un paso más allá, ha conseguido dotar de emoción un género plagado de simuladores cada vez más realistas. Para apreciarlo como merece, debemos tener en cuenta que no es un simple simulador de carreras, sino más bien un curso acelerado de conducción virtual.Y además, con genuina ambientación setentera y cinéfila.
*****

15. V-Rally 2
Infogrames
8.990 ptas.
Exigente y selectivo. Otros simuladores automovilísticos premian la osadía, los reflejos o la falta de escrúpulos, pero ganar en V-Rally 2 sólo está al alcance de los buenos conductores.
****

16. Metal Gear Solid
Konami
7.490 ptas.
Esperado con ansia desde que empezaba a insinuarse, Metal Gear tiene un punto de partida muy brillante (eres un infiltrado y no un simple aniquilador de gatillo flojo y encefalograma plano) y luce y suena estupendo. Dicen que es un poco corto, pero cada minuto de este juego es oro puro.
*****

17. Street Fighter Alpha 3
Virgin
7.990 ptas.
El juego más innovador y divertido que ha producido la licencia SF en milenios. Excelente acabado, soberbia animación en 2D y muchas novedades.
*****

18. Crash Bandicoot 2 Platinum
Sony
3.990 ptas.
Controlas a un marsupial chiflado mientras cruza pantallas y recoge manzanas con los malos pisándole los talones. Interesante, aunque lineal y poco difícil.
***

19. Bugs Bunny Perdido en el Tiempo
Infogrames
7.990 ptas.
Infogrames ha encontrado la forma de comunicar la madriguera de Bugs con territorio PlayStation. Este juego intenta superar con valentía las limitaciones del género de plataformas, pero la acumulación de tópicos y los pobres movimientos de cámara hacen que no lo consiga del todo.
***

20. Bichos
Sony
8.490 ptas.
Las aventuras de una hormiga. Está tóscamente animado y no es otra cosa que un repetitivo paseo en el que tienes que correr, saltar y dar empujones.
***

También a la venta...

Lucha

Marvel Super Heroes Vs Street Fighter
Virgin
7.990 ptas.
Es un producto Capcom pero esta vez no es un éxito. Y eso que la idea de reunir a los héroes de Street Fighter y los personajes de la Marvel parecía tener futuro. Poco creativo y demasiado difícil.
**

Evil Zone
Spaco
8.490
Manga de anticipación violenta y peculiares movimientos de cámara para este beat'em up tocado por el dedo invisible de la magia.
***

Dead or Alive
Sony
Precio no disponible
Un solvente beat 'em up. Parece poco interesante, pero sus gráficos son todo lo rápidos que quieras y se aparta hábilmente del estilo de lucha de Tekken con su inteligente uso de los contraataques y con el énfasis en agarrar al adversario y enviarlo por las nubes. Evita la opción "rebote de pecho".
****

Kensei
Konami
7.990 ptas.
Un beat 'em up menos ostentoso que Tekken, pero su amplia gama de personajes y su profundidad lo convierten en un juego muy largo. Le falta calidad gráfica y sentido del humor, pero con un montón de desafíos y unos oponentes que aprenden, ¿quién podría quejarse?
****

Mortal Kombat 4
GT Interactive
8.490 ptas.
Aunque presenta gráficos en 3-D, este sangriento juego de lucha no ha conseguido sacar un buen provecho a la dimensión extra. Diez años después, los controles y los personajes se están quedando anticuados.
***

Soul Blade
Sony
3.490 ptas.
Este juego sustituye las luchas con puños ensangrentados de Tekken por armas estruendosas bañadas en folklore, por lo que satisface los gustos de todo tipo de jugadores. Los movimientos se ejecutan más fácilmente que en Tekken, pero todavía ofrece una de las acciones en beat 'em up más rápidas de PlayStation. Mucha diversión por poco dinero.
****

Rival Schools
Virgin
7.490 ptas.
Profesores y alumnos saltan al ring en este juego de lucha absolutamente loco al estilo de Grange Hill, con movimientos exagerados y una enorme selección de modos y subjuegos. Técnicamente no es una maravilla, pero sí divertidísimo, gracias a unos movimientos fáciles de ejecutar.
****

Bloody Roar 2
Virgin
7.990 ptas.
Se agradece la habilidad de los personajes para transformarse en luchadores animales, flexibles y rápidos, pero al juego le falta variedad, profundidad y delicadeza.
***

Tekken 2
Sony
3.490 ptas.
Fue el mejor beat 'em up hasta que llegó Tekken 3. El segundo de esta serie y tan esplendoroso como cabría esperarse viniendo de Sony, con modelos de personajes que no estarían fuera de lugar en una demo prerrenderizada, y luchas con sentido. El modo para un jugador es totalmente absorbente (algo raro en un juego de lucha) y está lleno de movimientos brillantes, jefes y secretos a los que clavar los dientes.
****

WWF Warzone
Acclaim
7.990 ptas.
Unos tipos grasientos con leotardos que lo resuelven todo a bofetada limpia.
Los movimientos y los personajes hacen que el juego sea interesante y el genial modo "crea un jugador" te permite construir y personalizar a tu propio luchador. Le falta variedad, y es algo lento.
***

Carreras

GTA: London
Proein
4.990 ptas
Una buena secuela del mítico Grand Theft Auto. Está ambientado en el Londres de finales de los 60, los escenarios han sido recreados con minuciosidad fanática y la banda sonora es genial. Aún así, resulta un poco repetitivo.
***

360°
Virgin
7.490 ptas.
Una especie de WipEout acuático. O sea, uno de aquellos simuladores de carreras en que la ficción científica sustituye a las ruedas. Correctito.
**

Micro Machines v3
Proein
4.490 ptas.
El viejo juego en 2-D con vista desde arriba se ha convertido en un pseudo 3-D para un público moderno, y es una maravilla. Hay 30 pistas nuevas, basadas en mesas de cocina y pupitres del cole, una cámara con un enfoque isométrico perfecto y un modo multijugador que está tan bien diseñado como Philipa Forrester. ¿Y todo esto por 4.500 ptas? Debemos de estar soñando.

Need For SpeedRoad Challenge
Ea Sports
7.990 ptas.
Eterno como el agua y el aire, con gráficos grandes como la vida y velocidad aterradora. Pero no es Gran Turismo.
****

Formula 1 '97
Psygnosis
4.990 ptas.
Una continuación muy necesaria para el simulador original del «pasatiempo» predilecto de Damon Hill. Todas las estadísticas están aquí, junto con una capacidad de reacción aumentada y una oposición más realista. El modo para dos jugadores no le hace justicia.
****

Monaco Grand Prix
Ubi Soft
7.995 ptas.
En el género de carreras la competencia es dura, y este nuevo título de Ubi Soft está bien preparado. Frente a la saga de F1 sólo lo oscurece su falta de nombres reales, pero lo supera en el aspecto técnico.
***

Need for Speed 3
EA Sports
Precio no disponible
Hay muchos modos que hacen que el juego dure más, unos gráficos geniales y una buena sensación de velocidad. La oportunidad de despistar a la policía y el modo para dos jugadores hacen de este el mejor NFS hasta el momento, pero, como tantos otros, se queda corto con respecto a Gran Turismo.
****

Rage Racer
Sony
7.990 Ptas.
Un juego de carreras de recreativa en tu propia casa. La tercera parte de la serie de Ridge Racer es veloz, tiene buenos gráficos y está lleno de opciones. Éste es tu juego de carreras si lo que te va son los coches de gran potencia (a diferencia de los de Gran Turismo). Los coches alcanzan una velocidad increíble cuando bajan por pendientes. El único fallo que quizás tiene es que no hay la posibilidad de jugar con la pantalla partida en dos vistas diferentes. Pero el modo de enlace compensa esto de sobras. Superado por Ridge Racer Type 4.
****

Ridge Racer Revolution
3.490 ptas.
Segundo puesto dentro de la serie de juegos de carrera. Es una mejora sustancial respecto a Ridge Racer, con una pista de más calidad, más velocidad y un paisaje precioso. Las carreras que resultan de esto son rápidas y endiabladamente difíciles de dominar. La mayor dificultad radica en tus contrincantes, que aprovechan el mínimo fallo por tu parte para adelantarte.
*****

Rollcage
Sony
7.490 ptas.
Un juego de carreras futurista y caótico. Los increíbles

decorados, las vueltas de campana y los coches que pueden saltar, girar y dar vueltas para acomodarse a cualquier terreno y contorno son geniales, pero la velocidad y la facilidad con que se producen los choques crea una gran sensación de arbitrariedad e inseguridad. De todos modos, apúntate a una carrera divertida y original.
★★★★

Tank Racer
Ubisoft
Precio no disponible
Ni siquiera las 22 pistas con escenarios que puedes destrozar a tu antojo hacen atractiva esta carrera de ruidosos tanques.
★★

TOCA 2
Codemasters
8.490 ptas.
Un garaje repleto de coches que se manejan de forma diferente y acogen una acertada física de conducción. Si no fuese por su intensa dificultad, éste sería el juego de carreras perfecto, con circuitos y velocidad acertadas, y un nivel de suavidad que asusta.
★★★★

Tommi Makinen Rally
Europress
7.990 ptas.
El rival de Colin McRae está repleto de pistas (130) y te ofrece la opción de poder crear todavía más, pero en la meta es derrotado por sus competidores.
★★★

Vigilante 8
Proein
8.990 ptas.
Conducción destructora ambientada en los 70. Destruir edificios y coches mientras conduces vehículos de los años 70 suena muy bien, pero cuando la recompensa son sólo más explosiones en cada nivel, la monotonía acaba invadiéndolo todo.
★★★

WipEout 2097
Psygnosis
3.490 ptas.
Una mejor apuesta que el original para la compra casual de un juego de carreras, ya que la curva de aprendizaje es más suave; pero la nueva, y más difícil, clase de conducción hará que a los veteranos les salten las lágrimas. Tiene una oposición controlada por CPU excelente, más armas y las pistas más retorcidas a este lado del Atlántico, aunque, si se nos permite decirlo, en comparación con algunas de las maravillosas ofertas actuales, está empezando a verse algo anticuado.
★★★★★

Deportes

FIFA99
EA
7.490 ptas.
Es cierto que los juegos de FIFA nunca han tenido la jugabilidadde sus competidores, pero han sabido hacerse irresistibles gracias a las licencias que poseen, con las cuales puedes diseñar el partido que quieras y además ganarlo, gracias a que el árbitro puede ponerse de tu lado.
★★★★

Cool Boarders Platinum
Sony
3.990 ptas.
Snowboarding para las masas. El modo para dos jugadores y las impagables competiciones con el tuerto y computerizado rival del modo solitario son grandes mejoras con respecto a la entrega precedente.
★★★

All Star Tennis '99
Ubi Soft
7.490 ptas.
Una recreación seria; es rápido y extenso, pero una cámara bastante inadecuada hace las cosas difíciles. Prueba con el modo multijugador y el subjuego "tenis bomba".
★★★

Bloodlines
Sony
6.990 ptas.
Corres entre remolinos giratorios y apaleas a los equipos contrarios. Muy rápido, y demasiado simple.
★★

Triple Play 2000
EA
5.990 ptas.
Un juego que transpira amor por el beisbol. El sistema de control es una delicia y su atmósfera del todo inmejorable.
★★★★

Everybody's Golf
GT Interactive
6990 ptas.
Las imágenes son simplistas pero la jugabilidad es compleja, y presenta un enfoque arcade que inyecta una agradable explosión de velocidad. Está muy bien si no te tomas el golf muy en serio. ¿Y quién lo hace, aparte de Faldo?
★★★★

ISS Pro '98
Konami
8.490 ptas.
Konami destaca sobre sus desesperados rivales con licencias después de afilar su título original de forma maravillosa. La jugabilidad es más suave, las tácticas más sutiles, los gráficos más bien hechos, marcar un gol tiene una mejor recompensa y con los pases te recorrerán estremecimientos de éxtasis por la espalda. Y el comentario de Tony Gubba es extrañamente sedante.
★★★★★

Knockout Kings
EA Sports
7.490 ptas.
Un simulador de boxeo, con un sistema de barras de estado para que te asegures de no soltar el botón "Hit" (pegar) hasta que tu oponente cae. Hay muchos modos, una sección para crear tu propio jugador y la oportunidad de enfrentarte a un Mohamed Ali virtual. Eso es boxeo inteligente
★★★★

Anna Kournikova's Smash Court Tennis
Sony
7.490 ptas.
Un sistema de control perfecto, muy buenos escenarios y una IA muy potente son las principales bazas de este simulador deportivo de la Namco.
★★★★

NBA Live 99
EA Sports
7.490 ptas.
Eso sí es un mate: una suave captación de movimiento, caras de concentración y unos modos Simulation y Arcade que deberían satisfacer a los devotos del baloncesto y a la gente normal de la misma manera. Los fans de Rodman deberían estar contentos con la abundancia de estadísticas y el modo para crear a un jugador.
★★★★

NFL Blitz
GT Interactive
Precio no disponible
Fútbol americano simplificado y divertido que abandona el estilo habitual (recargado de reglas y con pausas para descansos cada par de minutos) y se dirige hacia algo que vale más la pena (con el énfasis en la velocidad, en los controles simples y en la utilización de los puños), por lo que resulta muy divertido.
★★★★

NHL 99
EA
7.490 ptas.
Hockey sobre hielo para coleccionistas de discos. Demasiados goles y muy poca acción. Te decepcionará.
★★

Sensible Soccer: European Club Edition
GT Interactive
7.490 ptas.
Una actualización de un juego de fútbol de la vieja escuela. con partidos aburridísimos, en los que chutar y hacer pases es tan difícil que se te retorcerán los dedos del pie.
★★

Tiger Woods 99 PGA Tour Golf
EA Sports
7.490 ptas.
Le pillarás el truquillo enseguida. Con un montón de circuitos reales para deleitarte la vista, PGA Tour Golf ofrece una simulación realista y cargada de opciones del juego sobre hierba. La mecánica del juego deja un poco que desear, pero el conjunto vale la pena.
★★★★

Total NBA '98
Sony
Precio no disponible
Es un simulador que requiere mucha determinación para aprender y jugar con éxito, debido a la inteligencia de los contrincantes controlados por la CPU. El modo donde puedes crear a tu propio jugador, la gran cantidad de opciones que hay, más el control total que ejerces sobre tus jugadores, hacen de Total NBA '98 un juego adictivo y visualmente atractivo.
★★★★

UEFA Champions League 98/99
Proein
7.790 ptas.
Pasado y presente del fútbol europeo a tu disposición, para que te entretengas en crear un equipo realmente grande. Atractivo, pero un tanto pesado.
★★★★

Plataformas

Asterix
Infogrames
7.990 ptas.
Entre las fases de plataformas y su parte de estrategia, preferimos ésta última. Es en los combates estilo Risk donde se condensa el atractivo de este juego. La lástima es que es demasiado fácil.
★★★

Crash Bandicoot 3
Sony
3.490 ptas.
El desmadre marsupial puesto al día. Apenas se separa un par de pasos de su exitoso y divertido hermano mayor.
★★★

Castelvania
Konami
9.490 ptas.
Un juego de plataformas de estilo "retro" basado en los vampiros y el ocultismo, y que sacrifica los gráficos en favor del tamaño. Cuesta un poco acostumbrarse, pero como cualquier otro juego en 2-D de la vieja escuela en el que tienes que correr y saltar, es envolvente, emocionante y adictivo. Y no hay comerciantes de flautas italianos.
★★★★

Croc
Fox Interactive
3.990 ptas.
Un juego de plataformas de aspecto agradable, que intenta superar a Mario 64 pero queda arruinado por unos ángulos de cámara extraños, por unos niveles mal diseñados y por una completa falta de originalidad.
★★★

Croc 2
EA
7.990 pts.
Bonito, colorista y muy imaginativo. La trama se ha refinado y gana en profundidad con respecto al original. El problema es que es demasiado difícil para ser un plataformas.
★★★

Gex: Deep Cover Decko
Proein
8.490 ptas.
Vas por todas partes saltando sobre las cabezas de los malos y buscando objetos. Todos los elementos usuales de un plataformas están aquí, pero hay un sentido muy limitado de la libertad y el trazado es bastante extraño.
★★★

Gex 3D: Enter the Gecko
Take 2
Precio no disponible
Pretende ponerse al nivel de Mario, pero los saltos y demás no dan esa sensación de libertad que te ofrece el otro juego. Por otra parte, hay que decir que el diseño de los niveles casi iguala al de Nintendo, y tienes 125 movimientos a tu disposición.
★★★★

Heart of Darkness
Ocean
7.490 ptas.
La aventura en 2D que hacía ya tiempo que esperábamos. Épica gálica exageradamente difícil sobre un niño y su perro, en la que tiendes a acabar teniendo que jugar a boleo.
★★★

Jurassic Park: The Lost World
Sony
Precio no disponible
Juego con dinosaurios para controlar a tu «dino» a través de un paisaje soso en 3D.
★★

Lucky Luke
Infogrames
7990 ptas.
Esta aventura de niños pretende ser un poco «retro», al incluir secciones con bonus pertenecientes a otros géneros de juego. Su look de dibujos animados y su simplicidad hace de este un juego entretenido aunque poco duradero.
★★★

Megaman X4
Virgin
7.990 ptas.
Sufre de un exceso de diálogo y eso de correr y saltar en estilo «retro» da la sensación de ser muy pasado de moda.
★★

Ninja: Shadow of Darkness
Proein
7.990 Ptas.
Ha llegado el hombre de negro, otro aventurero en 3D, con una buena gama de bofetadas, patadas y magia. Entretenido, pero bastante difícil, y con un sistema de cámara un poco extraño.
★★★

Oddworld: Abe's Exodus
GT Interactive
8.490 ptas.
Juego de plataformas con puzzles protagonizado por un alienígena muy ágil. Paséate por pantallas en 2D y rescata a tus amigos, y por el camino resuelve enigmas. A veces pone de los nervios, pero los detalles acertados que tiene más sus maravillosos gráficos hacen de este un juego entretenido y duradero.
★★★

Oddworld: Abe's Oddysee
GT Interactive
3.990 ptas.
Está muy influenciado por el clásico Flashback. Por vez primera Abe se nos hace auténticamente simpático, y aparecen una serie de elementos originales. Se tarda algún tiempo a dominar los controles, pero están bien pensados, y el juego es inmenso, con rompecabezas que te romperán la cabeza.
★★★★

Rugrats
Proein
5.990 ptas.
Puzzle de extraña animación, defectuosos controles y preocupante falta de dinamismo. Fiel al cómic en que se inspira, pero más bien pobre en su forma de recrearlo y, además, demasiado difícil para niños pero simple y repetitivo para los más crecidos.
★★

Skull Monkeys
EA
Precio no disponible
Gráficos preciosos que se mueven bastante rápido, pero no es más que una nueva versión del juego de plataformas en 2D Earthworm Jim. Quizás tenga algún interés para jugadores pre-adolescentes, sobre todo por los chistes tan malos que tiene.
★★★

Spyro the Dragon
Sony
7.990 ptas.
Protagonizado por un pseudo dinosaurio violeta al estilo del mundo de las muñecas Barbie, este juego de plataformas en 3D bello e inmenso está pensado para niños, como se puede deducir de la simplicidad de los primeros niveles. Pero las misiones de rescate de dinosaurios y las plataformas en sí están bien conseguidas.
★★★★

Tombi
Sony
7.490 ptas.
Algunos elementos de juego de rol, y tareas innovadoras añaden divertimento a este plataformas en 2D de la vieja escuela. Se basa mucho en los secretos y el diseño de los niveles para ponerlo en marcha.
★★★

Shoot´em up

Apocalypse
Proein
8.490 ptas.
Un shoot 'em up futurista y colosal, con una curva de aprendizaje que está bien, y sin exceso de cosas por resolver que interrumpan el ritmo de la acción. Entretenimiento sólido y violento.
★★★

Asteroids
Syrox
5.990 ptas.
El concepto original no ha cambiado, pero la existencia de potenciadores y los efectos especiales que casi dañan la vista hacen que sea entretenido para la generación de los noventa, aunque un poco pasado de moda.
★★★

B-Movie
GT Interactive
8.490 ptas.
Un curioso shoot 'em up en 3D de tiro al alienígena, en estilo años cincuenta con naves espaciales que parecen de dibujos animados. El control complicado y el alto nivel de dificultad son garantía de un ataque de nervios.
★★★

Colony Wars
Psygnosis
Precio no disponible
Este culebrón espacial al estilo de Wing Commander tiene buenos gráficos y te hará pasar buenos ratos, pero la estructura de las misiones, que no te permite rehacer una que hayas fallado, hará que te comas el mando de rabia.
★★★

Colony Wars: Vengeance
Psygnosis
Precio no disponible
De apariencia impresionante, esta continuación te llevará a ti y a tu nave a través de una serie de misiones en primera persona y batallas espaciales brutales. El exceso metodológico pone de los nervios, pero tiene un realismo que hará morirse de envidia a los fans de La guerra de las galaxias.
★★★★

Doom
GT Interactive
3.990 ptas.
Excelente reconversión del shooter en primera persona revolucionario de iD. Por si has estado de vacaciones durante los últimos años, te informamos que Doom va de un tipo que avanza por cavernas futuristas, agujereando a todo objeto que se mueva. El hecho de que los gráficos estén anticuados permite que reluzca la jugabilidad y el diseño de los niveles.
★★★★★

Duke Nukem
GT Interactive
8.490 ptas.
Un shooter en primera persona de muy mal gusto, protagonizado por un psicópata y varias chicas bombón semi-desnudas. Muchas posibilidades de juego, y niveles diseñados según sitios reales. Pero empieza a parecer un poco caducado.
★★★★

Forsaken
Acclaim
3.990 Ptas.
Un combate a muerte en una carrera para conseguir los últimos recursos de un planeta que está condenado. Es un shoot 'em up con túneles y planeadores. Los controles son un poco complejos, pero el aspecto visual te hará seguir jugando túneles a través.
★★★★

G-Police
3.490 ptas.
Cuando empiezas a guiar a tu agente del futuro en su moderna nave, enviando a los criminales al calabozo, al principio te parece tan fácil como controlar a un niño de tres años en un supermercado. Pero si sigues con él, descubrirás una apremiante experiencia, especialmente en los momentos en que consigue introducir alguna estrategia mientras tú no miras.
★★★★

Point Blank
Sony
6.990 ptas.
Sólo se les podía ocurrir a los japoneses crear un juego de tiro a la diana en que aparecen ninjas y pirañas. Tiene un modo para cuatro jugadores y es muy adictivo. Invita a tus colegas para una sesión de birras y disparos divertidísimos.
★★★★

Retro Force
Psygnosis
6.990 ptas.
Un shoot'em up de la vieja escuela francamente aburrido.
★★

R-Types
Virgin
6.990 ptas.
Fieles conversiones de la primera y segunda parte de R-Types. Diseño de niveles muy conseguido, potenciadores muy buenos y fuerte adicción. Y todo esto cabe dentro de tu televisor portátil.
★★★★

R-Type Delta
Sony
7.990 ptas.
Esta actualización nos trae de regreso al más que destructivo «Force», ahora con armamento reforzado. Pero la falta de imaginación en la confección de los niveles y las atiborradas pantallas son bastante decepcionantes.
★★★

Reboot
EA
Precio no disponible
Destruye a un dictador con ayuda de planeadores. Interesante variante del género shoot 'em up. Los niveles bien trabajados y los buenos gráficos crean un ambiente auténtico. Pero es demasiado repetitivo y tiene unos controles problemáticos.
★★★

Small Soldiers
EA
Precio no disponible
Soldaditos de plomo se lanzan a la aventura. Buena imagen y bien hecho, pero este shooter en tercera persona no entretiene.
★★

Estrategia

Command & Conquer
Virgin
3.990 ptas.
Un sofisticado simulador de guerra basado en mover el cursor por la pantalla. Eres el responsable de administrar todos los recursos y decidir cuándo enviarás a tus hombres a la muerte. Es muy popular, consistente y envolvente, pero ya empieza a estar anticuado. El diseño de los niveles y la velocidad de la acción hacen de él una ganga, así que te recomendamos vivamente.
★★★★★

Command & Conquer: Red Alert
Virgin
Precio no disponible
La continuación de Command & Conquer contiene algunas mejoras, como los gráficos perfeccionados y un sub-juego. Si al llegar a la masacre no tienes mouse, entonces réstale una estrella a este juego por la dificultad que tendrás en controlar a tus diminutos hombres. A parte de esto, es un buen juego con la tira de misiones.
★★★★★

Constructor
Acclaim
7.490 ptas.
Construye tu propio imperio urbano. Señala y haz clic para construir casas y mantener a los habitantes satisfechos. Tendrás que habértelas con toda una serie enemigos, rivales y locos que te pondrán las cosas difíciles durante el juego. Es de gran complejidad y muy completo.
★★★★

KKND: Krossfire
Infogrames
7.990 ptas.
Frustrante dificultad en «apuntar y hacer clic», con un modo especial para dos jugadores.
★★

Populous: The Beginning
EA
7.990 ptas.
Esta recomendable conversión del título para PC, en la que puedes formar tribus que te veneren y destruyan a tus enemigos, se controla enseguida y es tan grande que le dedicarás semanas enteras. Es muy envolvente y los gráficos en 3-D crean una gran sensación de libertad.
★★★★

Treasures of the Deep
Sony
Precio no disponible
La escasez de niveles se ve compensada por el aumento progresivo de dificultad y la extensa gama de armas y misiones de exploración submarina. La parte de buceo en sí es muy inconsistente.
★★★★

Wargames
EA
7.990 ptas.
Las misiones son sencillas y poco numerosas, pero es una buena alternativa a Command & Conquer, con altas dosis de acción. La extensa gama de vehículos y el juego para dos jugadores de capturar banderas te hará pasar un buen rato viendo perecer al enemigo.
★★★★

Warhammer: Dark Omen
EA
8.990 ptas.
Este juego sufre la maldición de los malos controles. Tener que repetir misiones te pondrá de los nervios.
★★★

RPGs

Alundra
Psygnosis
7.490 ptas.
Una trama interesante junto con un toque de estilo arcade. Es tan importante moverse y saltar como resolver rompecabezas difíciles pero lógicos.
★★★★

Breath of Fire III
Virgin
7.490 ptas.
Paséate por un paisaje en pseudo-3D, y conversa con la gente mientras resuelves cosas. La interesante historia (tienes que combinar genes para dar poderes especiales a dragones) hace que te involucres, aunque a veces encontrarás que es un poco lento.
★★★★

The Granstream Saga
Sony
6.990 ptas.
Una trama que promete, pero que después resulta convertirse en una serie de misterios que resolver simples y evidentes. El resultado es un juego de rol pedestre.
★★

Megaman Legends RPG
Virgin
7.490 ptas.
La muy esperada puesta al día del juego de plataformas y disparos de los '80. El elemento de rol confiere sabor oriental y profundidad al asunto, pero el repetitivo disparar contra robots gigantes puede que te canse.
★★★

Wild Arms
Sony
6.990 ptas.
Un juego de rol importante, eclipsado solamente por el clásico Final Fantasy VII (ver arriba). Padece el mismo síndrome de batallas aleatorias que el otro juego, y los gráficos demasiado anticuados te quitan la capacidad de adentrarte en el juego, pero aun así te enganchará.
★★★★

Aventura

Tomb Raider II
Proein
4.990 ptas.
Las misiones de Lara Croft mezclan aventura y acción de modo alucinante. Sus peligrosas exploraciones y el diseño ejemplar de niveles lo convierten en una digna continuación del primero.
★★★★

Hard Edge
Infogrames
7.990 ptas
Es un buen juego de espionaje y acción, en el que se desvelan las turbias relaciones entre una gran corporación y un grupo de traficantes de armas. Puedes jugar con cuatro personajes diferentes y es compatible con Dual Shok.
★★

Resident Evil Platinum
Capcom
3.990 ptas.
Genuinamente aterrador, es el primer juego en alcanzar los niveles de intriga hasta ahora reservados a las películas. Te sentirás como un personaje de Ya sé lo que hicisteis el último verano. Los detalles de fondo son muy satisfactorios y el argumento perfecto. Gracias a la línea Platinum, ahora puedes incluirlo entre tus cartuchos favoritos.
★★★★★

Puzzle

Bust-A-Move 2
Acclaim
3.990 ptas.
Te olvidarás de que tienes que dormir de vez en cuando. El juego más sencillo y adictivo que existe desde que un ruso tuvo la idea mientras jugueteaba con las piezas de Lego de sus hijos. Lo único que tienes que hacer es aparejar las cosas esas deformes para limpiar la pantalla. Es simple de conseguir, pero el modo para dos jugadores os mantendrá a ti y a tu amigo despiertos toda la noche. En el modo de un jugador te quedarás sin amigos.
★★★★★

Bust-A-Move 4
Taito
6.990 ptas.
Juego rompecabezas muy adictivo. El objetivo consiste en nada más que aparejar burbujas de colores. Es tan fácil de aprender y a la vez tan difícil de dejar como las versiones anteriores. Hay un modo llamado «bubble link» que da para un juego de ritmo mucho más acelerado, y algunos niveles con cosas nuevas. Pero no vale la pena comprarlo si ya tienes una versión anterior.
★★★

Devil Dice
Sony
6.990 ptas.
Esta versión en 3D del dominó pero con dados no es el juego simple para cualquier ocasión. Pero una vez te metes dentro, es difícil de dejar. Esto ocurrirá una vez te acostumbres a su intensa velocidad y al miedo que producen esos personajes que hay en el medio.
★★★★

Live Wire
Sci
Precio no disponible
Completando los cuadrados con la finalidad de colorear las fichas del tablero obtendrás el mismo aburrimiento que con un librito de pasatiempos.
★

Super Puzzle Fighter II
Virgin
Precio no disponible
Este juego buenísimo es el resultado de una mezcla de Tetris y Bust-A-Move, con una pizca de Street Fighter (por los personajes que aparecen). Las jugadas acertadas producen un combate sobre pantalla. El modo para dos jugadores es brutalmente adictivo, pero si te pones a jugar al modo para un jugador tendrás a tu familia llamando a la puerta de tu habitación porque no te han visto durante todo el mes.
★★★★★

Swing
Software 2000
Precio no disponible
Una variación de Bust-A-Move algo más lenta, donde las bolas oscilan según el dictado de la gravedad. Es una experiencia adictiva, pero vas a necesitar tiempo para dominarlo.
★★★

Worms
Ocean
3.990 ptas.
Juego de batalla multijugador con invertebrados peleones. Hace demasiados esfuerzos en vano para ser mono y diferente. Ofrece poco interés en modo para un jugador.
★★★

Fiesta

Bomberman World
Sony / Hudsonsoft
7.490 ptas.
Juego de laberintos y bombas. La versión en 3D isométricas de este juego clásico es pesada y poco original. Por suerte, sí es adictiva en modo multijugador.
★★★

Poy Poy 2
Konami
8.490 ptas.
Lanza-trastos multijugador que te ponte a correr a lo loco para recoger cosas y lanzárselas a tus contrincantes. Es divertido, sobre todo jugando con amigos, pero a la vez es algo confuso.
★★★

Retro

Arcade's Greatest Hits: The Atari Collection 2
Midway
Precio no disponible
Los juegos que nos ofrecen son Millipede, Road Blasters, Paperboy, Crystal Castles, Marble Madness y Gauntlet. Pero ninguno de ellos se mantiene en pie en una era donde se tiene que tener mucho pecho para convertirse en estrella de los videojuegos.
★★★

Bubble Bobble/ Rainbow Islands
Sony
Precio no disponible
Una buena ración del rancho de la vieja escuela, con juegos multipantalla de acción saltimbanqui protagonizados por Bub y Bob. No se aguanta al lado del fontanero italiano y del erizo azul.
★★★

Sony Museum 1
Sony
7.490 ptas.
Saluda a los abuelos Galaga, Pacman, Pole Position y Rally X. La primera entrega de juegos bajo el título de Sony Museum es la mejor de todas, y pondrá nostálgico a más de uno. Pero aparte de esto no hay mucho más, ya que los juegos son demasiado sencillos por el precio que pagas por ellos.
★★★

Ace Combat 2
Sony
7990 ptas.
Es tu oportunidad para volar en tu propio pájaro mecánico a la vez que resuelves millones de combates. Al principio, está bien, pero cansa de seguida.
★★★

Music Creation for the PlayStation
Proein
6.990 ptas.
Fabrica tu propio tecno y crea tus propios temas musicales mediante la manipulación de trozos de melodías e imágenes. Demasiado difícil para principiantes e insultante para profesionales.
★★★

Pa2Rappa the Rapper
Sony
Precio no disponible
Únete a un perro simpático y musical. La selección de melodías geniales hace que esto sea muy original y divertidísimo. Te lo acabarás en una tarde, pero te lo pasarás bomba.
★★★★

Dreamcast Top 10

1. Sonic Adventure
Sega
8.990 pesetas
¿Lo dudabas a caso? El erizo azul se presenta como primer paladín de la Dreamcast. Corre que se las pela y sigue derrochando simpatía y sarcástica ferocidad a partes iguales.
★★★★★

2. Sega Rally 2
Sega
8.990 pesetas
Lo calificamos de juego insuperable, único en su género, pero es mucho más que eso. Es una de aquellas piezas de software que nos permiten explorar las posibilidades de un sistema nuevo. Completo, adictivo, hiperrealista... Lo tiene todo.
★★★★★

3. Ready 2 rumble Boxing
Infogrames
8.990 pesetas
La comedia pugilística llega a su cénit con este soberbio gol de Infogrames. Uno de aquellos juegos que dan lo que prometen e incluso un poco más.
★★★★

4. Power Stone
Proein
8.990 pesetas
Si lo que quieres es originalidad, podemos jurarte que este va a ser tu juego. Bet'em up hay muchos, pero ¿cuántos de ellos te motivan, te fascinan y te hacen reír?
★★★★★

5. Blue Stinger
Proein
8.990 pesetas
Aventuras en 3D para ir probando hasta qué punto la Dreamcast es versátil. No es uno de los mejores juegos del catálogo pero tiene gráficos de lujo y bastante sorprendentes.
★★★

6. Virtua Fighter 3tb
Sega

8.990 pesetas
Un arcade mítico, con mucho polvo en las botas, trasplantado a la consola de 128 sin que le falte nada... e incluso con alguna que otra sorpresa adicional.
****

7. Millenium Soldier: Expendable
Infogrames
8.990 pesetas
Shoot'em up de estética decididamente retro aderezada con un toque de sobria elegancia. Bueno, sin más.
***

8. Trickstyle
Acclaim
8.990 pesetas
patines cargados de futuro. Un juego de skateboard de anticipación en deliciosos escenarios urbanos. Los gráficos están entre lo mejor visto hasta ahora en la Dreamcast.
****

9. Monaco Grand Prix Racing Simulation 2
UbiSoft
8.990 pesetas
En lo que se refiere a realismo en la simulación, este juego no tiene precio.
***

10. Dynamite Cop
Sega
8.990 pesetas
No es la conversión más afortunada del mundo, de hecho, se resiente de un exceso de fidelidad a la fórmula arcade. Aventuras marinas que están bien para un rato pero superan la prueba del algogón.
**

PC Top 20

1. Command&Conquer: Tiberian Sun
EA
7.990 pesetas
Más una puesta al día que una verdadera secuela. Por supuesto, ofrece estrategia en tiempo real a la altura de lo mejor del mercado.
****

2. Driver
Virgin
7.990 pesetas
El juego más chic del mercado. Conducción deliciosa, gráficos de alto standing y una dosis equilibrada e inteligente de cinefilia.
*****

3. PC Fútbol 7.0: Extensión
Dynamic Multimedia
2.995 pesetas
Anelka, Gamarra, McCarthy, Litmanen... El manager autóctono que ha batido todos los récords convenientemente puesto al día.
***

4. PC Fútbol 7.0
Dynamic Multimedia
Lo dicho, el manager autóctono que ha batido todos los récords... Bien por Dynamic.
***

5. Star Wars Episodio 1: La amenaza fantasma
EA
6.990 ptas.
Un juego que reconstruye con minuciosa fidelidad el argumento de la última película con etiqueta Star Wars. Por desgracia, minuciosidad y fidelidad no significan esta vez que el juego sea una maravilla, aunque tiene escenas brillantes y sale Darth Maul.
***

6. Half-Life -Juego del año
Sierra
6.990 ptas.
Se escenifica en un ambiente terriblemente verosímil e incorpora puzzles coherentes y adversarios tan astutos que te sorprenderás. Todo esto en medio de preciosas detonaciones enemigas.
*****

7. Shadowman
Acclaim
6.990 pts.
La superior calidad de los gráficos hace que este juego merezca una estrella más en la versión PC que en la PSX.
****

8. Dungeon Keeper 2
EA
7.995 ptas.
Ser malo tiene su encanto. Al menos ésa es la nada edificante tesis de Dungeon Keeper 2, un juego tenebrista y subterráneo en el que la maldad es la mejor de las estrategias posibles.
*****

9. RollerCoaster Tycoon
7.990 ptas.
Construir atracciones y hacer a la gente feliz es interesante durante un rato, pero Bullfrog lo hizo mejor con su Theme Park. Un juego muy completo y lleno de detalles, pero no especialmente divertido.
***

10. Star Wars Episodio 1: Racer
EA
7.995 ptas.
Estaba llamado a ser la carrera del siglo, pero lo cierto es que se ha quedado a medio camino. ¿Las razones? La inteligencia artificial de los rivales deja mucho que desear, es menos adictivo de lo esperado y los controles son demasiado complejos. Aun así, en materia de velocidades supersónicas no tiene rival.
***

11. Aliev Vs Predator
EA
3.990ptas.
Juega como marine, Alien o depredador, y prueba suerte en cualquiera de los diez niveles. Es muy difícil, tal vez demasiado, pero el diseño de escenarios es muy bueno y la atmósfera está muy bien conseguida.
****

12. Outcast
Infogrames
5.990 ptas.
Todo un mundo por explorar, un argumento de Óscar y un genial repertoriode armas e ítems. Un defectuoso sistema de gráficos perjudica mucho a este juego atractivo y original.
***

13. Requiem
Proein
7.995 ptas.
Eres un ángel, y tu misión es que el Bien triunfe, aunque sea utilizando métodos un poco expeditivos. Divertidísimos súper poderes y armas que tampoco están nada mal.
****

14. Saga: La Furia de los Vikingos
Friendware
7.450 ptas.
Intenta aumentar la natalidad en tu aislada y mugrienta aldeucha vikinga. Después surca los mares al mando de un puñado de depredadores humanos y negocia o destruye.
***

15. Commandos: Más allá del deber
Proein
3.995 ptas.
Se trata de un juego genial, pero exige paciencia, pues hay que adaptarse a él poco a poco, y no sólo es poco flexible sino muy difícil. Sería deseable que las armas y los soldados se pudieran configurar con cierta libertad.
****

16. Resident Evil 2
Virgin
6.500 ptas.
Tienes que acribillar zombis y coleccionar objetos para llegar al fondo de la siniestra plaga desencadenada por el virus-G. Buena atmósfera de terror, aunque la cámara fija entorpece el juego.
***

17. Civilization: Call to Power
EA
7.995 ptas.
Lleva a una sociedad desde el año 4000 a. de C. hasta el futuro. Call to Power sacrifica la calidad gráfica a favor de una mayor complejidad y durabilidad. De esta forma, construir ciudades y ganar guerras se convierte en una compleja tarea que requiere mucha planificación.
****

18. Baldur's Gate
Virgin
7995 ptas.
Controla una pintoresca banda de ladrones, elfos y hechiceros en este juego de rol de tipo tradicional. Toma tiempo adquirir precisión con los controles, pero es un juego de excitante combate en tiempo real e impresionantes gráficos isométricos en 3D.
****

19. X-Wing Alliance
EA
6.790 ptas.
Pertenece al lote de los inspirados en Star Wars, y te da la oportunidad de luchar en escenarios del doble de tamaño que el juego original. El equilibrio entre los modos para un jugador y multijugador y la rápida instalación son algunas de sus ventajas.
****

20. Silver
Infogrames
6.990 ptas.
Se trata del tradicional argumento del ser poderoso y malvado que somete a un pueblo mientras algunos héroes valientes se enfrentan a él. Los gráficos de ambiente y el modelado están muy bien, pero son muy grandes en relación al tamaño de los personajes. La cámara deja mucho que desear.
****

También a la venta...

Carreras

V-Rally
Infogrames
4.895 ptas.
Ciertamente es otra importación de un juego para consola, pero sus virtudes no pueden dejarse pasar por alto. Cómpralo tranquilamente, y ya verás cuánto han mejorado la versión original
*****

Carmageddon 2: Carpocalypse Now
Sales Curve
6.990 ptas.
El juego que despertó tantos debates y controversias vuelve de nuevo. Con una mejora a nivel estructural, que nos proporciona elementos nuevos, como carreras, deathmatches y potenciadores y acción automovilística sangrienta, es bastante satisfactorio.
***

Superbikes World Championship
EA
5.990 ptas.
Este simulador de motociclismo puede ufanarse de contar con mejores licencias que cualquier otro en el mercado, lo que lo hace con mucho el más realista. Tendrás que tomarte tu tiempo para conocerlo, pero llegarás a experimentar una conducción realmente emocionante.
****

Official Formula 1
Proein
7.995 ptas.
El juego que trajo un soplo de cordura al mundo del pC. Funciona con un Pentium 90 y no requiere tarjeta de gráficos. Y es genial, con muchas opciones de juego y licencia completa.
****

King Quest: Mask of Eternity
Havas Interactive
6.750 ptas.
Un juego visualmente asombroso que intenta disimular su condición de juego de rol mediante efectos variados. Pero se le ve el plumero por el tipo de combate y los rompecabezas. Aun así, es fácil de jugar y muy entretenido.
****

Mad Trax
Black Friar
6.995 ptas.
Mal planteado, malos contrincantes, mal sistema de detección de colisiones y, en definitiva, mal rollo. Cosas del futuro lejano
**

Powerslide
GT Interactive
8.990 ptas.
Tiene buen aspecto, se mueve a la velocidad de un rayo y se comporta de forma realista. Pero tiene el problema de que tiende a ser frustrante y que te lo acabas enseguida.
***

TOCA 2 Touring Car
Codemasters
7.995 ptas
En ningún momento deja de ser impactante. El tratamiento realista hace que hasta las vueltas de reconocimiento proporcionen placer. Si además tomamos en consideración las carreras extras que contiene, esto es algo que vale la pena comprar.
*****

Readline Racer
Ubi Soft
4.995 ptas.
Montones de pistas y un buen número de contrincantes en este veloz juego de carreras de motos acilindradas. Por suerte, el correr no se limita a mantener apretado el botón de aceleración, ya que necesitarás destreza para no caerte de tu moto.
****

Viper Racing
Havas
4.975 ptas.
Coches de carreras que van a por todas. La mecánica exageradamente realista de este juego da pie a unas carreras muy auténticas. Además, hay opciones multijugador y la posibilidad de reajustes en tu coche.
***

Deportes

FIFA 99
EA
5.795 ptas.
Tiene todas las posibilidades visuales, pero es demasiado fácil hacer goles (principalmente con los jugadores veloces). Es más recomendable para principiantes que para quienes quieran disfrutar de una aventura propiamente futbolística.
***

Football World Manager
Ubi Soft
Precio no disponible
Una buena cantidad de equipos, una interfaz fácil de usar y poca cantidad de estupideces financieras. A veces, resulta un poco difícil enterarse de lo que está pasando.
***

Links LS '99
Proein
7.995 ptas.
Los gráficos son preciosos, pero tarda mucho en dibujar el paisaje. Además, utiliza el sistema de la barra de potencia que utilizan la mayoría de simuladores de golf. Aun así no nos podemos quejar, ya que nos ofrecen cuatro campos, ocho jugadores y 30 modos de juego.
****

NBA Live 99
EA
5.990 ptas.
Más bolas, pero esta vez con canastas. Es demasiado fácil, sobre todo por culpa del bajo nivel de los contrincantes que controla la consola. Pero funciona bien, es visualmente una maravilla y te ofrece la tira de opciones.
****

World Cup '98
EA
Precio no disponible
Solamente desde el punto de vista de la licencia y de los gráficos, este juego ya gana a muchos. Pero aparte, aunque no constituye tampoco ninguna mejora sustancial respecto a Road to the World Cup, tiene un juego fluido y tenso, con elementos de estrategia.
***

Plataformas

Rayman
Ubi Soft
Precio no disponible
Este plataformas de estilo retro es poco satisfactorio y demasiado simple.
**

Shoot 'em up

Heretic II
Proein
7.995 ptas.
Es un shooter tradicional y tridimensional. Viene con hechizos defensivos y ofensivos incluidos, y tiene sus controles, armas y gráficos en su sitio.
***

Blood II: The Chosen
GT Interactive
7.990 ptas.
Paseos en 3D con los derrames de sangre más bestias vistos por aquí en los últimos tiempos. Una historia con gancho y buena variedad de mapas.
***

Forsaken
Acclaim
7.990 ptas.
Uno de los juegos 3D más intensos que tendrás en tu PC. Casi un Quake, Forsaken te deja solo en unas mazmorras llenas de tipejos, misiles, recargas de pistolas y efectos especiales de película. Además, ofrece la mejor acción en túneles y los mejores deathmatch para 16 jugadores que nunca hayan existido.
*****

Future Cop: LAPD
EA
5.990 ptas.
Contiene niveles grandiosos donde puedes practicar tus dotes anticriminales. Pero se reduce demasiado a disparar instintivamente, con pocas oportunidades de utilizar tu cerebro.
***

Jedi Knight
Proein
Precio no disponible
Un buen relanzamiento de este cruce entre La guerra de las galaxias y Quake. El papel que hacen las Fuerzas es sustancial, y el diseño de niveles y cosas a resolver son resultado de un buen rato de cavilación. Tanto para amantes como para detractores del conocido filme.
****

Klingon Honor Guard
Proein
7.495 ptas.
Hay una serie de factores raros en este shooter en 3D basado en la serie televisiva Star Trek, como por ejemplo que a veces terminas una misión mucho antes de haber llegado al final del nivel. Pero estas cosas se olvidan por el hecho de que la experiencia es intensa.
****

Quake II
Proein
7.995 ptas.
Mucho de lo mismo, pero en este caso más de algo que ya era de gran calidad. Quake II es mejor jugarlo a través de la red, y te ofrece más monstruos (aunque no más listos), pistolas inmensas, diseño de niveles mejorado y un motor adaptable.
*****

Rainbow Six
Red Storm
7.495 ptas.
Protagonizado por héroes de las fuerzas de combate especiales, esto es un shooter en tercera persona que te sitúa en casos realistas de terrorismo. El efecto de realismo está conseguido y la cantidad de estrategia necesaria hace que tengas que utilizar tu cerebro más a menudo que en los otros shooters.
****

Sin
Proein
7.995 ptas.
Acción de disparos tradicional. Tiene los gráficos de Quake II, el estilo de misiones de GoldenEye y las pistolas enormes de Duke Nukem. Desgraciadamente, Half-Life ya lo ha hecho. Y mejor.
***

Thief: The Dark Project
Proein
7995 ptas.
Es un shooter en primera persona que sustituye el estilo de ir a saco de Metal Gear Solid por un estilo sigiloso. El ambiente que crea está bien, pero engancha poco.
***

Trespasser
EA
5.990 ptas.
Shooter con dinosaurios decepcionante. Disparar a dinosaurios es difícil, aburrido y deprimente.
*

Unreal
GT Interactive
6.990 ptas.
Sin duda alguna, es el juego de estilo Doom más rápido y entretenido que hay para PC. Está lleno de momentos geniales casi de película, un ambiente a lo grande, enemigos inteligentes y gráficos que te dejarán boquiabierto. Hay que decir que las armas son tan poco potentes que a veces tienes la impresión de que te estás defendiendo con un tirachinas.
*****

Wing Commander: Prophecy Classic
EA Classics
8.990 ptas.
Tus pilotos valientes se enfrentan a una amenaza alienígena no identificada. No es monótono como uno esperaría después de haber visto los otros de la serie. Hay momentos en que parece una verdadera película de ciencia ficción, estropeado por las estadísticas que van apareciendo en la pantalla de vez en cuando.
*****

Estrategia

Shogo: Mobile Armour Division
Dynamic Multimedia
2.995 ptas.
Es un shoot 'em up en primera persona que se caracteriza por su estilo manga y la posibilidad de vestirte de robot. Desplazarte con este armatoste metálico es más fácil de lo que parece, y los gráficos complementan perfectamente el diseño inteligente de los niveles.
****

15. Shogo: Mobile Armour Division
Dynamic Multimedia
2.995 ptas.
Es un shoot 'em up en primera persona que se caracteriza por su estilo manga y la posibilidad de vestirte de robot. Desplazarte con este armatoste metálico es más fácil de lo que parece, y los gráficos complementan perfectamente el diseño inteligente de los niveles.
****

Age of Empires: El Auge de Roma
Microsoft
Precio no disponible
Un excelente juego de estrategia en tiempo real que despliega todo su potencial en las campañas para un jugador. Las partidas multijugador, en cambio, se nos antojan algo deslustradas por su falta de originalidad. El editor de escenarios es estupendo.
****

Delta Force
Erbe
7.495 ptas.
Esto no es estrategia sino una batalla desenfrenada, con armamento y escenarios casi de verdad. Resultas matando a tus propios hombres en medio de la batalla y un par de balas que te entren son suficientes para acabar contigo.
****

Dark Reign
Proein
Precio no disponible
El escenario futurista de este juego de batalla en tiempo real, junto con la inteligencia de sus misiones y la claridad de la interfaz hacen de esto una experiencia placentera. Al precio reducido que está no te sabrá mal aun cuando veas que el sonido y los gráficos dejan mucho que desear.
****

Dungeon Keeper
EA Classics
Precio no disponible
En esta épica llena de estrategia pones en marcha tu propia cámara de tortura. Al principio te resultará algo difícil, sobre todo por culpa de la mezcla de modos de juego y cámaras. Pero el sentido del humor que tiene y la jugabilidad conseguida harán que al final te enganches.
*****

Dune 2000
EA
6.990 ptas.
Este nuevo juego de construcción de tu propio imperio contiene 27 niveles y tres «tribus» para escoger. Pero es demasiado simplista como para que realmente te lo puedas pasar bien.
***

Gangsters
Proein
7.995 ptas.
Este juego situado en los años treinta combina lo mejor de los juegos de construcción a lo Sim City con los elementos de los juegos de estrategia por turnos. Los controles son complejos, pero se agradece porque te ofrecen mucho juego.
***

Machines
Acclaim
7.990 ptas.
Dos ejércitos de robots se enfrentan por el dominio de un planeta desconocido en un juego de estrategia en 3D. Puedes fabricar más de 50 máquinas distintas con sus características particulares, acudir a 25 tipos diferentes de armas y construir 9 estructuras en cada uno de los 5 niveles tecnológicos. Un verdadero derroche de posibilidades para sacar partido al género de estrategia.
****

MechCommander
Proein
7.995 ptas.
Basado en el juego de mesa Battle Tech, y un poco por debajo de la acción de los Mech Warrior, MechCommander puede alardear de su logística bien planificada, su detalle minucioso y su ejemplar diseño de niveles.
****

Populous: The Beginning
EA
6.990 ptas.
Construye cabañas, crea guerreros y luchadores, consigue hechizos para transformar la tierra, combate y derroca a tus enemigos, etc. Esencialmente es lo de siempre, pero hecho de forma más fácil de llevar a cabo, y además en 3D. Jugarás sin duda durante horas seguidas.
****

Command & Conquer: Ultimatum
6.795 ptas.
Obra maestra y pionera de la estrategia.
Si los Nod te marean, humíllalos con tu sabiduría estratégica. Todos los desarrolladores lo han copiado.
*****

Starcraft
Blizzard Entertainment
3.995 ptas.
La misma combinación de construcción, investigación, administración de recursos como su predecesor Warcraft, pero contiene detalles nuevos y complejidad que le inyectan vida nueva a este género.
****

Rainbow Six
Red Storm
7.495 ptas.
El género de los shoot'em up cuenta ahora con un miembro más cerebral; la profundidad estratégica de Rainbow Six se ve en el hecho de que una bala puede arruinar tu carrera. El punto flojo de este juego está, sin embargo, en la poca inteligencia artificial de los oponentes.
****

The Settlers III
Blue Byte
7.450 ptas.
Esta tercera entrega te permite construir ciudades para una variedad de razas diferentes, y después dedicarte a la administración de recursos hasta la saciedad. Los combates no están a la altura de otros, pero en general está bien diseñado y perfeccionado hasta un punto inimaginable.
****

Sid Meier's Alpha Centauri
EA
6.990 ptas.
Reconstruye la sociedad terrícola mediante una buena cantidad de recursos y un par de clics de tu mouse. Hay poco a descubrir, ya que todo es bastante lógico y deducible, pero las cosas nuevas que se han añadido (entre las que figuran terreno ondulado y nuevas tecnologías) y lo mucho que hay por aprender salvan a este juego.
****

Star Wars: Supremacy
LucasArts
Precio no disponible
Una caja de Pandora llena de estrategias, con un resultado de gran complejidad.
**

This Means War
Editor no disponible
Precio no disponible
Más acción del tipo apunta y haz clic. Tu misión consiste esta vez en salvar al mundo de un virus electrónico que amenaza a todos los ordenadores. Es enrevesado y demasiado difícil.
***

Total Anihilation
GT Replay
7.990 ptas.
Es más intenso que los Command & Conquer, y tan fácil de usar como una muñeca hinchable (lo que no quita que sea igual de interesante para expertos). Las batallas son la repera y en Internet puedes encontrar cosas para añadir. No dudes en comprarlo.
*****

Uprising
Ubi Soft
7.995 ptas.
Grita órdenes a tus fuerzas de tierra, y luego únete a ellos dentro de un tanque, presenciando así la batalla en primera persona. El juego combina muy bien la administración de recursos con tiroteos a lo loco, dando como resultado un juego curioso e interesante.
****

Warcraft
Blizzard Entertaintment
Precio no disponible
Divertido, pero a veces complicado. Este juego se ha superado más de una vez, pero al precio que está sale a cuenta. Te verás llevando a cabo proezas en tiempo real en lugares muy bien ambientados, con todo tipo de brujos y caballeros a tu disposición.
****

Wargasm
Infogrames
Precio no disponible
Este simulador de guerra ultrarrealista contiene unos gráficos que harán que tu familia se piense que te has dedicado a mirar reportajes sobre la guerra de Kosovo y la posibilidad de controlar las batallas desde dos puntos de vista diferentes: la del soldado y la del comandante. Uno de los juegos de este género más completos e impactantes que hay en el mercado.
****

Warzone 2100
Proein
7.995 ptas.
Si eres un fanático de juegos como C&C, y estás pidiendo más de lo mismo, búscate un cartucho de Warzone 2100 y tendrás estrategia en tiempo real en 3D con los mejores gráficos en su género. Los combates son extraordinarios, pero también entretenidos y realistas, con explosiones y descargas luminosas para satisfacer a los más exigentes.
****

Western Front
Empire
Precio no disponible
El hecho de que no puedas guardar el juego en medio de una batalla significa que te tienes que pasar horas jugando sin parar. Penoso.
**

X-COM: Interceptor
Proein
7.995 ptas.
Esta combinación de estrategia en tiempo real y acción en 3D se nos presenta tan fluido y efectivo como sus predecesores. Y el resultado es otra vez excelente.
****

RPG

Biosys
Take 2
Precio no disponible
Mantén una cúpula en funcionamiento. Mal programado y confuso.
**

Fallout 2
Interplay
5.990 ptas.
Juego de rol al estilo de los viejos tiempos. A medida que te vayas moviendo por esta ciudad apocalíptica te espantarás por los gráficos en 3D isométrico, los combates por turnos y la gran cantidad de estadísticas. Pero en el fondo es un juego simple, y te enganchará. El desarrollo de la trama bien planificado añade placer a esto.
****

Blood Omen: Legacy of Kain
Activision
Precio no disponible
Juego lineal, monótono y repleto de sosos vampiros.
**

Dark Earth
MicroProse
7995 ptas.
Paséate por una tierra postapocalíptica, charlando con la población que queda y recogiendo objetos con la finalidad de restaurar la luz. Las cosas que hay para resolver resultan un poco extrañas y difíciles, pero los gráficos son inmejorables.
****

Diablo
Blizzard
Precio no disponible
Un juego de rol en tiempo real que es muy intuitivo, con profundidades a descubrir si te adentras en sus entrañas. Matanzas de monstruos aventuras violentas y hechizos a montones, para mantener entretenidos a los fans de este género.
****

Final Fantasy VII
Proein
7.995 ptas.
¿Por qué el PC no tiene también el mejor juego de rol de la historia? Te mantendrá despierto toda la noche, te hará llorar, también hará que te salga sangre por la nariz (sólo si alguien te da en la cara con la caja del juego, que es lo que harán si no lo compras ya). Una trama genial, gráficos impresionantes y una buena gama de hechizos. A veces es un poco confuso porque no ves a tus contrincantes antes de entrar en combate, pero si perdonas esta extravagancia japonesa considerarás que este es uno de los mejores juegos que hay.
****

Aventuras

Broken Sword
Sold Out
6990 ptas.
Aventuras en Francia. Uno de los mejores exponentes de aquel género de aventuras que exige que los jugadores hablen con los personajes y hagan click sobre objetos varios para ir resolviendo puzzles y terminar el juego. Los puzzles son lógicos, el argumento (un americano que investiga misterios en Francia) engancha, y los personajes y conversaciones entretienen. Además, tiene su lado gracioso.
*****

Curse of Monkey Island
Lucas Arts
6.990 ptas.
Aventura fantástica de apuntar y hacer click, Monkey Island es un juego ciertamente entretenido, con puzzles inteligentes; destaca además por sus controles, que facilitan mucho la tarea de explorar e investigar. Una delicia para los ojos y los oídos. Aunque a veces resulte algo frustrante e ilógico, es un juego excelente.
*****

Grim Fandango
Lucas Arts
6.790 ptas.
Esta aventura extraña y divertida —en la que el jugador tiene que guiar a un esquelético agente de viajes en la labor de organizar el pasaje Tierra-Cielo— destaca, por su estilo, presentación y contenido, sobre todos sus posibles competidores. Los puzzles son difíciles y obscuros, pero poco importan al lado de los rasgos de ingenio, la apasionante trama y el encanto de este juego.
*****

Quest For Glory V
Havas
5.995 pesetas
Los personajes y los fondos en pseudo-3D hacen que todo luzca fabuloso; sin embargo, las situaciones no están del todo bien resueltas y el argumento es tópico y más bien aburrido.
***

Sanitarium
Mindscape
6.795 ptas.
Al principio del juego, te ves atrapado en un manicomio, y tienes que abrirte paso hasta la salida. Los textos son tópicos pretenciosos, y el argumento desesperante, pero de todos modos puede procurar una razonable diversión.
***

Toon Struck
Editor no disponible
Precio no disponible
Una torpe combinación de dibujo animado y acción en tiempo real, estilo ¿Quién engañó a Roger Rabbit? Un juego estilo apuntar y hacer clic, con inventiva suficiente para distraer durante un rato.
***

The X-Files
Fox Interactive
8.495 ptas.
Un producto derivado, interesado y algo espeluznante.

He aquí una ristra de videoclips unidos con pegamento marca Cine Virtual. De todos modos, las siete semanas de filmación y la relativa libertad de movimientos lo elevan por encima de la media.
★★★

Simuladores de vuelo

Apache Havoc
Empire
2.995 ptas.
Simulador de vuelo para tiempos de guerra. Y la guerra no cesará, tanto da si te mantienes al frente de tus hombres como si te retiras para tomarte un café. Las misiones son cada vez más complejas, difíciles y, encima, hay limitación de tiempo. Soberbios gráficos.
★★★★

F-16 Aggressor
Virgin
7.990 ptas.
Eres un piloto retirado de la Fuerza Aérea Norteamericana y vuelas para un escuadrón mercenario que interviene en un conflicto armado en África. Fluido, rápido y con manipulación realista; pero es la calidad de los gráficos lo que te dejará atónito.
★★★★

Falcon 4
Proein
8.495 ptas.
Tienes un solo avión, pero el juego es extraordinariamente realista. Las imágenes del terreno son muy nítidas, y el piloto y los ingenieros aconsejan sobre los detalles de la simulación. Esto, más que un juego, es un verdadero trayecto de altitud mediana.
★★★★

Fighter Squadron The Screamin'Demons Over Europe
Parsoft
Precio no disponible
Casi demasiado realista. Se emplean cálculos de punto flotante para simular todas y cada una de las fuerzas que actúan sobre el avión. Tal es el diseño de los aeroplanos, que reaccionan a los choques como si fueran de verdad. Muchísimos vehículos y gran variedad de misiones, pero sólo para fanáticos: no vale como arcade ni como simple juego de tiro. Para sentirse un Tom Cruise de los años 20.
★★★★★

Flight Simulator'98
Microsoft
7.990 ptas.
Esto no está hecho para un jugador inexperto, porque hay que dominar gran cantidad de botones. Como se pretende imitar una verdadera experiencia de vuelo, los controles son necesariamente complicados. Pero algunos gráficos son menos realistas de lo que debieran. También hay que contar con un helicóptero, de manejo exasperantemente difícil, que figura como «toque humorístico».
★★★★

Pro Pilot'99
Havas
Precio no disponible
Gráficos funcionales y ciudades planas. Sólo tienes que orientar el avión en una dirección determinada y contemplar el paisaje, que por lo general no tiene mucho interés.
★★★

Team Apache
Mindscape
7.995 ptas.
Apenas se conocen otros simuladores de vuelo que inicien al novato de manera tan simpática, para después arrojarle en medio de peligros tan convincentes. Recomendable.
★★★★

World of Combat 2000
Novalogic
Precio no disponible
¿Quieres conducir un helicóptero militar, un caza, un tanque? ¿Verdad que sí? Pues aquí tienes esta recopilación. Todos los vehículos están basados en modelos militares genuinos, y los controles son tan sencillos que puedes dominarlos desde el principio, pero, al mismo tiempo, suficientemente complejos para el experto. Las imágenes no son perfectas, pero tampoco importa.
★★★★★

Hell Copter
Ubisoft
6.995 ptas.
Hell Copter es un arcade al viejo estilo. Si te fascinan los simuladores detallistas y pegados a la realidad, tendrás una decepción. Si no, con este juego tendrás la oportunidad de disfrutar de todo el movimiento y la emoción de los viejos arcades con las prestaciones gráficas y sonoras actuales. Controlas uno de los tres helicópteros y cumples misiones de rescate, protección y ataque, mientras una cámara muy sutil y suave te acompaña.
★★★★

Recopilaciones

Overload
Gremlin
Precio no disponible
Hombres de negro (un juego de acción/aventuras no muy brillante, basado en la película), Premier Manager'98 (un título de futbolístico bien realizado) y Motorhead (uno de los mejores juegos arcade de conducción para PC) integran un terceto, si no excepcional, por lo menos decente.
★★★★

X-Wing Collector Series
LucasArts
5.995 ptas.
X-Wing, TIE Fighter y X-Wing vs TIE Fighter, con todos sus paquetes de misiones, recuperados del catálogo de LucasArts y reunidos a precio económico. Estos títulos, que nada tienen en común con la clásica morralla con licencia de adaptación, ofrecen combates frenéticos y emocionantes basados en Star Wars, y, como las dos primeras entregas están reformadas y han experimentado mejoras gráficas, esta recopilación es imprescindible.
★★★★

Miscelánea

Grand Theft Auto
Take 2
6.990 ptas.
GTA, un juego famoso por la falta de escrúpulos con que lo hicieron, fomenta el asesinato de transeúntes y el tráfico de drogas, y te infunde una sensación de libertad mientras das vueltas por gigantescas urbes. Los gráficos decepcionan, pero las misiones, aunque repetitivas, son muy divertidas.
★★★★

Worms: Armageddon
Hasbro
Precio no disponible
Tienes que volarle el trasero al enemigo empleando un arsenal de armas serias y no tan serias. Este juego, igual que en sus versiones anteriores, pierde mucho en el modo para un jugador, pero sus magníficos controles y sus visuales, que entran por los ojos, contribuyen a crear una joya para multijugador.
★★★★

Nintendo 64 Top 20

1. Shadowman
Acclaim
10.990 pts.
Los nintendokas pueden presumir de muchas cosas, pero una de las principales es que el mejor de los Shadowman conocidos juega en su equipo. Ultraviolencia, jazz y lúgubres pantanos adornan el debut en la N64 de uno de los personajes más carismáticos del momento.
★★★★★

2. Hybrid Heaven
Konami
9.990 pesetas
La sorpresa agradable de Nitendo para esta temporada. Un juego original y estupendamente ambientado.
★★★★

3. Mario Golf
Nintendo
9.990 pesetas
Mario y familia convierten en bacanal hasta el más circunspecto de los juegos. Muy divertido y con un sistema de control modélico.
★★★★

4. GoldenEye 007
Nintendo
5.990 ptas.
Un mundo en 3D, creíble y absorbente, con 20 difíciles misiones que te llevan desde un hermoso descampado cubierto de nieve hasta un mugriento lavabo de hombres. Uno de los mejores multijugador en que puedes dejarte tus ahorros.
★★★★★

5. Star Wars Episode 1: Racer
EA
9.995 ptas.
Un simulador futurista con licencia Star Wars que no se queda lejos de F-Zero X y otros clásicos del género. Un juego luminoso pero con su lado oscuro: la baja durabilidad.
★★★★★

6. Mario Kart 64
Nintendo
5.990 ptas.
Ha regresado la comedia de carreras. Aunque las partidas para un jugador no tengan mucho aliciente, las pruebas contrarreloj le garantizan cierta longevidad. Y la opción multijugador es la mejor en su género.
★★★★★

7. Mario Party
Nintendo
9.490 ptas.
Un juego de tablero tradicional, con todos tus personajes favoritos de Nintendo y una plétora de subjuegos multijugador originales y divertidos. Apenas tiene alicientes para el jugador individual, pero sí te permite pasar un muy buen rato con los amigos.
★★★★★

8. The legend of Zelda: Ocarina of Time
Nintendo
8.490 ptas.
Cualquiera que escriba la palabra Miyamoto tiene que añadir al instante «ha creado otra obra maestra». Ésa es su norma. Este RPG que recoge todo el universo Zelda y lo integra en una bella realización en 3D justifica por sí sólo la compra de una N64. Todo está cuidado hasta el punto de rozar la perfección.
★★★★★

9. Turok II
Acclaim
9.990 ptas.
Su aspecto es impactante. El juego se beneficia de unas armas increíblemente grandes y de la supresión de aquellos saltos de precisión que estorbaban en el original. No obstante, las misiones pueden resultarles demasiado familiares a los fans de Doom, y a veces la dificultad es excesiva.
★★★★★

10. Tonic Trouble
UbiSoft
9.990 pesetas
Un plataformas surrealista con el que UbiSoft inaugura un nuevo género: alienígenas de aspecto vegetal e indiscutible simpatía salvando el mundo a golpe de delirio visual.
★★★

11. Revolt
Acclaim
10.990 ptas.
Un juego de coches teledirigidos que incorpora elementos de una cierta originalidad. Aun así, no convence del todo por culpa de un pobre diseño de circuitos y una inadecuada perspectiva de juego.
★★★

12. V-Rally 99
Infogrames
9.490 ptas
Tienes que emplear el freno para impedir que el coche derrape o vuelque. V-Rally es un juego difícil de dominar, pero apasionante para quien lo conoce bien. Aunque no destaque sobre otros juegos similares, sus gráficos y velocidad de juego son aceptables y plantea numerosos retos.
★★★★

13. Quake II
Proein
10.990 ptas.
Un pequeño milagro: el universo Quake en versión consola o cómo vaciar el mar con una pala. Nuevo diseño de niveles, fluidez, velocidad, naturalidad... y violencia adrenalínica.
★★★★

14. F-1 WGP II
Nintendo
9.490 ptas.
En materia de realismo y rigor en el uso de una licencia este juego no tiene rival. Su único problema es que exige tal virtuosismo en la conducción que puede llegar a hacerse aburrido.
★★★★

15. Beetle Adventure Racing
EA
9.990 ptas.
El principal distintivo de este juego es que articula la velocidad y la aventura, a pesar de inscribirse dentro de la familia de títulos dementes made in USA (Rush 2, TGO). Es muy agradable visualmente; la verdad es que no echarás de menos unos gráficos más realistas.
★★★★

16. Star Wars: Rogue Squadron
Nintendo
9.490 ptas.
Sabe unir la emoción del modo arcade con imágenes y sonidos de Star Wars gratamente genuinos. Los disparos son algo lentos, y se necesita un buen volumen de niebla para mantener en pie los detallados gráficos, pero las naves, enemigos y paisajes están ahí, y envuelven asombrosamente al jugador. Se echa de menos una opción mulijugador, pero hará felices a los fans de la saga galáctica.
★★★★

17. Quake 64
GT Interactive
4.990 ptas.
Esta versión no es mala, pero, como sólo admite dos participantes en su clásico vagabundeo y sus batallas, el sistema multijugador, que era la gracia del original, tiene que ceder ante el juego en solitario, más bien monótono.
★★★★

16. Wave Race 64
Nintendo
5.990 ptas.
Es un modelo para los demás juegos de moto acuática. Aunque hayan pasado dos años desde su aparición en Japón, este título aún ofrece la mejor diversión acuática que se conoce. Las pistas son bellas y los controles sensibles e intuitivos, como se podía esperar de Nintendo. Pero tráete el cubo, por si las olas del mar te marean.
★★★★

17. Castlevania 64
Konami
8.990 ptas.
Esta versión 3D realizada por Konami de la clásica serie para plataformas habría podido ser magnífica, pero se resiente de problemas de cámara y de la duración inadecuada de las partidas. Sin embargo, tiene la atmósfera apropiada, y los puzzles, saltos y muertes de vampiros bastan para mantener el interés.
★★★★

18. South Park
Acclaim
10.490 ptas.
Puesto que no estamos bajo el influjo de la excelente serie de televisión que le sirve de base, podemos decir que este shoot'em up es un poco monótono.
★★★

19. Mission: Impossible
Infogrames
9.490 ptas.
Simulador de espionaje en 3D. Tiene buenos gráficos e incorpora magníficas ideas (por ejemplo, que el jugador pueda disfrazarse adoptando la forma de otro de los personajes) que en mejores circunstancias habrían bastado para competir con Goldeneye. Por desgracia, la realización final del juego resulta más bien sosa.
★★★

20. Extreme G2
Acclaim
9.490 ptas.
Con esta secuela de dos ruedas en la era del espacio, Iguana no se ha esforzado por subsanar los defectos del original. En todo momento, el jugador tiene la impresión de no controlarlo bien, y la frecuencia de los frames es peligrosamente baja.
★★★

También a la venta...

Lucha

Clayfighter 63 1/3
Interplay
Precio no disponible
Beat'em up de plastilina Trata de parecer divertido.
★

Dark Rift
Vic Tokai
8.990 ptas.
Un beat'em up envuelto en tinieblas
Sí señor, envuelto en tinieblas. A pesar de la negrura, tiene buenos gráficos, pero le faltan las jugadas y la inventiva que sí se encuentran en Fighter's Destiny.
★★★

Fighters Destiny
Infogrames
11.990 ptas.
Por su selección de personajes bien definidos, por sus muchas posibilidades de jugada, declaramos que este juego, por defecto, es el Tekken de N64. Como tantos otros juegos de N64, es demasiado fácil, pero la excelente gama de desafíos garantiza su longevidad.
★★★★

Mortal Kombat Trilogy
GT
14.990 ptas.
Tres Mortal Kombat en uno. Diabólico, aunque tengas tres ofertas en un solo paquete.
★

Rakuga Kids
Konami
12490 ptas.
Combates pintados al pastel
El enfrentamiento que se esconde en estas maravillas pintadas al pastel es sorprendentemente sólido, aunque no siempre permite detectar al enemigo que se acerca.
★★★

War Gods
GT
14.990 ptas.
Se resiente de la escasez de jugadas y personajes presentables.
★

WCW Vs NWO Revenge
THQ
12.490 ptas.
Los tíos grasientos atacan de nuevo en esta actualización no muy afortunada de WCW/NOW

World Tour, cuyo mayor mérito es el de reunir a una multitud de luchadores actualizados. De todos modos, los gráficos han mejorado un poco y el ritmo del juego es más ágil.
★★★

WWF: Warzone
Acclaim
11.990 ptas.
Tiene buenos gráficos, pero el juego en solitario resulta aburrido y, en última instancia, limitado. De todos modos, puedes invitar a los amigos aficionados a la lucha libre y disfrutar con una pelea entre cuatro, y también hay que tener en cuenta la nueva sección crea-un-luchador.
★★★★

Carreras

Automobili Lamborghini
Spaco
13.990 ptas.
Pocas opciones, pistas aceptables y controles adecuados se suman en un juego prescindible.
★★★

F-Zero X
Nintendo
8.990 ptas.
Esto tendría que ser la carrera más ágil y veloz del mundo, gracias a la reducción del detalle gráfico. Los controles son sublimes; el manejo, fantástico; y las pistas, espantosamente difíciles.
★★★★

Cruis'n USA
Nintendo
Precio no disponible
Carreras sosas. Muy fácil, muy repetitivo y muy, muy aburrido.
★

Extreme G
Acclaim
9.990 ptas.
Una niebla al estilo Turok permite correr a máxima velocidad. La manera más rápida para cargarse de adrenalina: tomar curvas de 90 grados al tiempo que se contemplan hermosos paisajes.
★★★★

F1 Pole Position
Ubisoft
12.990 ptas.
Schumacher y sus compañeros no tienen por qué sufrir unos controles tan malos , una conducción decepcionante y unos saltos tan terribles.
★★★

International Superstar Soccer 98.
Konami
9.990 ptas.
Es casi idéntico a su predecesor. Tiene los mismos controles suaves, sus abundantes opciones y su fútbol maravillosamente ligero. Y, si buscas, encontrarás docenas de sutiles mejoras: Nuevos ángulos de cámara, patadas, encuentros y lanzamientos de cabeza. Una adquisición imprescindible.
★★★★★

GT64
Infogrames
9.990 ptas.
Otra carrera olvidable. Ocean no volverá a engañarnos con las siglas GT. Esto salta como una tostada recién hecha. Además, algo falla en los gráficos: parece que alguien haya estornudado sobre la pantalla.
★★★

Iggy's Reckin'Balls
Acclaim
Precio no disponible
Esferas excepcionalmente feas que ruedan para salvar la vida. Carreras sin curvas. No convence.
★★

Micro Machines 64 Turbo
Konami
Precio no disponible
Carreras desfasadas en coches de juguete famosas por su divertida opción multijugador. Por desgracia, el juego llega a parecer demasiado sencillo, y el formato está bastante desfasado.
★★★

Multi-Racing Championship
Infogrames
13.990 ptas.
Una carrera típica; el juego es demasiado fácil; los mandos, incómodos. ¿Es que no hay nadie que pueda poner bien los gráficos de estos malditos juegos de carreras?
★★★

Monaco GP2
Ubisoft
10.990 pesetas
Gráficamente, se aproxima al F1WGP de Nintendo, pero los conductores, autos y pistas sin licencia oficial lo hacen menos convincente que los juegos licenciados. La facilidad de manejo y los feroces pilotos oponentes rescatan de sobras la causa de Ubisoft.
★★★★

San Francisco Rush
GTI
14.990 ptas.
Los controles no son lo que cabría esperar, y además, hay que sufrir los visuales cubiertos de celofán a los que nos hemos acostumbrado con la N64. De todas formas, el juego es rápido, su manejo excelente, y tiene un modo para dos jugadores magnífico.
★★★★

Snowboard Kids
Nintendo
5.990 ptas.
Un Mario Kart adaptado a la generación del snowboard. La imagen, el sonido y el juego son sencillos, pero al mismo tiempo divertidos, y te ayudarán a encontrar nuevos amigos; basta con que les enseñes la opción multijugador.
★★★

Top Gear Overdrive
Spaco
8.990 ptas.
El manejo es algo difícil, está algo desequilibrado, pero el diseño de la pista, los gráficos y los vehículos demuestran que TGO aún puede plantear un poderoso reto sobre cuatro ruedas.
★★★

Wave Race 64
Nintendo
5.990 ptas.
Es un modelo para los demás juegos de moto acuática. Aunque hayan pasado dos años desde su aparición en Japón, este título aún ofrece la mejor diversión acuática que se conoce. Las pistas son bellas y los controles sensibles e intuitivos, como se podía esperar de Nintendo. Pero tráete el cubo, por si las olas del mar te marean.
★★★★★

WipEout 64
Midway
9990 ptas.
Este juego de sacudidas y batacazos en el futuro parece muy adecuado para el mando analógico de Nintendo; la curva de aprendizaje no parece tan empinada. Abunda en armas y en gráficos fastuosos, pero también en vehículos veleidosos e imprevisibles.
★★★

Deportes

All Star Baseball
Acclaim
11.990 ptas.
Sonrisas a granel para los amantes del béisbol, jugadores bien parecidos y paisajes atractivos. A diferencia de otros títulos parecidos, es una verdadera simulación y, por ello, resulta más interesante y retador.
★★★★

All Star Tennis'99
Ubi Soft
11.990 ptas.
Las imágenes y el juego son buenos, pero sus tenistas, que pillan como si nada las pelotas más altas que uno pueda imaginar, no acaban de definirse entre la simulación seria y el puro entretenimiento.
★★★

NBA Live 99
EA
9.490 ptas.
Este simulador no saldría bien librado si lo enfrentáramos con Jam o Courtside. Pues no tiene los movimientos del último ni la gracia del primero. En general, es un juego de poco brillo.
★★★

Nagano Winter Olympics
Konami
13.400 ptas.
Simulación de deportes en la nieve y aburrimiento integral.
★

NBA Jam'99
Acclaim
10.990 ptas.
Un simulación de baloncesto, con gran cantidad de opciones; tiene imágenes bellas, su juego es rápido, y la gran variedad de opciones permite modificarlo a gusto del consumidor. Es difícil —la defensa, sobre todo, puede convertirse en una pesadilla—, pero siempre es estimulante poder disponer de un juego de deportes dificultoso por su realismo.
★★★★

NBA Hangtime
GT
13.990 ptas.
Lo mejor que puedes hacer es dejar en calzoncillos al 80% de los jugadores y poner fin a esta farsa del tiro a la canasta.
★★

NBA Pro'98
Konami
9.990 ptas.
Otro juego deportivo americano, destinado a una minoría de extranjeros. La dudosa inteligencia de los jugadores controlados por ordenador, así como una larga lista de fallos evidentes, contribuyen a descartarlo.
★★★

NFL Quarterback Club'99
Acclaim
10.490 ptas.
Imágenes más detalladas que las de un partido real. La entrada y la defensa son fáciles de dirigir. Sólo el sistema para pasar la pelota puede producir cierta frustración.
★★★★

NHL Breakaway'98
Acclaim
10.990 ptas.
Este simulador no logra ofrecer nada interesante, ni siquiera elegante. Los jugadores controlados por ordenador son aceptables como oponentes, pero la velocidad del juego acaba con cualquiera.
★★★

Virtual Pool 64
Interplay
10.490 ptas.
Probablemente, es el billar más interesante que vamos a poder ver en una consola doméstica. En el aspecto físico, no tiene defectos, y las agradables bolas esféricas entran bien por los ojos. Tiene sus limitaciones, pero si estás empeñado en encontrar un título de billar, puedes ir por éste.
★★★★

Wayne Gretsky 3D Hockey'98
GT Interactive
8.990 ptas.
Versión actualizada del simulador de hockey sobre hielo original. Por su velocidad y agilidad, puede considerarse una interpretación correcta de ese deporte tan rápido.
★★★

Copa del Mundo: Francia 98
EA Sports
12.990 ptas.
Gracias a las licencias concedidas por la FIFA, éste tendría que ser tu juego de fútbol preferido. Pero sus controles lentos y sus visuales pobres dejan mal sabor de boca.
★★★

Plataformas

Chameleon Twist
Infogrames
10.990 ptas.
Un plataformas interesante, aunque se resiente de su cámara y su simplicidad. El modo de batalla es mucho mejor que el de un solo jugador.
★★

Gex 64
GT Interactive
9.990 ptas.
Pobrísimo paseo reptilesco. Obviable.
★

Mischief Makers
Nintendo/Treasure
8.990 ptas.
Un plataformas de acción de la vieja escuela, tan absurdo como queráis, y claramente anticuado; de todos modos, es estupendo. Sus niveles bien construidos, sus controles difíciles de dominar, pero efectivos, generan fuertes dosis de diversión. ¿Alguien dijo que los plataformas en 2D habían muerto?
★★★★★

Mystical Ninja
Konami
12.990 ptas.
Esto sí que es un juego para plataforma RPG. El desarrollo fundamental de la historia está aparejado con un par de misiones para plataformas tipo Mario, con lo que aún mejora. El único verdadero inconveniente es que, cuando hayas terminado Mystical Ninja, apenas te quedarán fuerzas para volver por más.
★★★★

Spacestation: Silicon Valley
Take 2
10.490 ptas.
Para tomar el control sobre algunos animales (bastante brutos), matarlos y manipular sus cuerpos para resolver puzzles. Los gráficos funcionan bien, los controles y puzzles son estupendos, y la atención al detalle no tiene rival.
★★★★

Starshot: Space Circus Fever
Infogrames
9.990 ptas.
La cámara torpe y los controles complicados no plantean ningún verdadero problema. Sin embargo, para ir de un lugar a otro tienes que entregarte a largos vagabundeos.
★★★

Super Mario 64
Nintendo
5.990 ptas.
Es el rey de las plataformas en 3D; una obra maestra por sus niveles extensísimos, controles sublimes y jugabilidad cautivada. Al igual que los otros juegos de Miyamoto, atrapa al jugador y no lo suelta, y sus gráficos en 3D aún pueden impresionar.
★★★★★

Banjo-Kazooie
Nintendo
8.990 ptas.
Hermosos niveles que te están pidiendo que los explores. Un reto genuino y muy versátil. Además, es el primer juego de Rare que no se hace empalagoso a fuerza de personajes «monos». Casi logra derribar a Mario de su pedestal.
★★★★★

Yoshi's Story
Nintendo
8.990 ptas.
Un recauchutado más simple del Yoshi's Island original. Se resiente de la falta de ideas nuevas y de la debilidad del reto inicial. Un juego más decidido saca a la luz áreas ocultas y retos más difíciles.
★★★★

Shoot'em up

Body Harvest
Gremlin
10.490 ptas.
Una invasión de serie B, cientos de alienígenas, montañas de armas, cien vehículos a tu disposición y cinco niveles distintos confieren carácter a esta batalla. Los gráficos son pobres y los diálogos horribles, pero la combinación de RPG y de intensos tiroteos contra los extraterrestres dan buen resultado.
★★★★

Buck Bumble
Ubisoft
8.490 ptas.
Juego de tiro organizado en misiones, con puzzles. Hay que pelear contra enemigos variados, pero los niveles no tienen suficiente atractivo.
★★★

Doom 64
GT Interactive
4990 ptas.
Esta conversión no tiene ningún defecto especial, pero el tema del tiro al alien está sobreexplotado; no se le puede pedir más a la N64.
★★★

Duke Nukem 64
GT Interactive
13.990 ptas.
En esta versión —algo más sana— para N64 no aparecen muchachas con los pechos desnudos, pero la muerte y la destrucción siguen presentes, con un modo para cuatro jugadores aceptable. Pero, ¿no existe ya un shoot'em up en primera persona mucho mejor? Donde aparecía un tío con licencia a lo James Bond o no sé qué...
★★★★

Forsaken
Acclaim
12.990 ptas.
Este juego pierde valor por culpa de sus controles, pero es el shoot'em up más frenético y absorbente que puedes encontrar. Los túneles están atestados de robóticos villanos. Tienes que liquidarlos con tu arma, y al mismo tiempo evitar estrellarte contra la pared y sufrir una muerte horrible. Los gráficos, con su impresionante iluminación, asustarían hasta a tu madre.
★★★★★

GoldenEye 007
Nintendo
5990 ptas.
Un mundo en 3D, creíble y absorbente, con 20 difíciles misiones que te llevan desde un hermoso descampado cubierto de nieve hasta un mugriento lavabo de hombres. Uno de los mejores multijugador que se pueden comprar con dinero.
★★★★★

Hexen
Midway
12.990 ptas.
Este juego antiguo de lucha con duendes es sólo una conversión de pacotilla de Doom, en la que se emplean hechizos mágicos en vez de armas.
★

Knife Edge
Spaco
10490 ptas.
Disparos en la pantalla. Aburrido.
★

Lylat Wars
Nintendo
5.990 ptas.
Una adaptación libre del Starwing de SNES. El jugador tiene que sentirse inmerso en una película, y con ese objetivo se incluyen algunas secuencias calcadas de Independence Day. Es demasiado fácil y no tiene selector de nivel, pero de todos modos absorbe al jugador, la realización es buena, y abunda en acción frenética, en una época en la que ésta escasea. Los textos también son excelentes.
★★★★★

Robotron 64
Midway
11.990 ptas.
Un intento admirable de revivir un antiguo shoot'em up. Sin embargo, es soso y repetitivo.
★★

Shadows of the Empire
Nintendo
10.990 ptas.
Una curiosa mezcla de todo tipo de juegos (Doom, shoot'em up espaciales, carreras) que, en definitiva, no funciona: le faltan cualidades y le sobran defectos. Sólo puede interesar a los fanáticos de La guerra de las galaxias.
★★★

Puzzles

Bomberman 64 Hudson/Nintendo
8.990 ptas.
Un laberinto sembrado de bombas: el juego individual es terrible, y el multijugador, un desastre.
★★

Bust-A-Move 2
Acclaim
9.990 ptas.
No es el más atractivo de los juegos para N64, pero su ridícula simplicidad crea adicción, especialmente si se juega contra un amigo.
★★★★

Bust-A-Move 3 DX
Acclaim
9.490 ptas.
Esta burbujeante secuela, tan sencilla, y al mismo tiempo tan absorbente, deja a los demás puzzles por los suelos. Tiene un nuevo modo para cuatro jugadores, y una tonelada de nuevas opciones y retos, aunque el modo argumental es un tanto facilón.
★★★★

Tetrisphere
Nintendo
8.990 ptas.
No se parece tanto al Tetris como su nombre quiere indicar. El intento de introducir bloques en una esfera para liberar robotitos es una buena manera para acabar mosqueado y padecer un bonito dolor de cabeza.
★★★

Blast Corps
Nintendo/Rare
9.990 ptas.
Este juego es único de verdad (sólo se le puede comparar Rampage, el émulo de Godzilla). ¿Alguna vez has pensado que destrozar edificios ha de ser muy divertido? Pues tenías razón. Sobre todo ahora que puedes controlar un montón de vehículos creados con fantástica inventiva. Al principio te parecerá algo simple, pero, cuando llegues a las metas adicionales, acabarás arrancándote pelo de todo el cuerpo. Sí, también el de ahí.
★★★★★

Pilotwings 64
Nintendo
5.990 ptas.
Éste es el juego que, junto con Mario 64, lanzó la N64. Tiene imágenes de bello realismo, así como algunos de los retos más difíciles que se conocen a este lado del río Pecos: empujar balones contra objetivos, pilotar un reactor portátil por un túnel de metro... Una experiencia de vuelo única. Venga, ¿con qué otro juego puedes pegar un salto de 30 terroríficos metros?
★★★★★

Simuladores de vuelo

Aero Fighters Assault
Konami
9.990 ptas.
Shoot'em up aéreo, del mismo equipo de Pilotwings: combates aéreos contra aviones y submarinos gigantescos. Por desgracia, abundan los fallos imperdonables y los niveles que se podrían completar durante la merienda.
★★★

Game Boy Top 10

1. Super Mario Bros. DX
Nintendo
5.990 ptas.
El acontecimiento del año, el título que ha inyectado sangre nueva a la Game Boy Color. Surgido de las profundidades del tiempo, Mario aterriza en la portátil de Nintendo con más ánimos que nunca. Un rendido homenaje a la época de los pioneros, cuando la jugabilidad lo era todo y Mario reinaba sin discusión.
★★★★★

2. Rugrats La película
Infogrames
5.990 ptas.
¡Algún que otro buen detalle salva a este juego de la consideración de título de relleno. No es maravilloso, pero tiene su interés.
★★★

3. Bugs and Lola Bunny: Operation Carrotpatch
Infogrames
4.990 ptas.
El reparto de la Warner Bros. al completo, con una presentación correcta. Pero las carreritas y los saltitos ya están muy vistos.
★★★

4. Duke Nukem Color
Virgin
9.990 pesetas
El procaz y salvaje Duke en pantalla pequeña. Sigue siendo atípico y poco y nada respetuoso, aunque un poco menos.
★★★★

5. Wario Land II
Nintendo
5.990 ptas.
Con su nueva imagen de «inagotable», insiste en que vayas recogiendo las monedas de cada nivel, a la vez que te exaspera con dificultades crecientes. Excelente calidad, retos malintencionados. Una brisa fresca en el mundo de las plataformas.
★★★★

6. Bugs Bunny in Crazy Castle 3
Nintendo
5.990 ptas.
¿Recuerdas la última vez que perdiste las llaves? Seguramente no tuviste tantos problemas para encontrarlas como Bugs Bunny en este laberíntico castillo. Hay 60 habitaciones llenas de tuberías, teletransportadores, zonas ocultas, plataformas y enemigos sacados de los cómic de la Warner. (Huye en cuanto veas al odioso Piolín).
★★★

7. Turok 2
Acclaim
5.990 ptas.
Es un juego tan entretenido como variado. La nitidez de los gráficos es la mejor prueba de la resolución y el color de la nueva Game Boy. Su cantidad de fases y la calidad de los movimientos lo hacen uno de los juegos más completos de la portátil de Nintendo.
★★★★

8. Donkey Kong Land II
Nintendo
3.990 ptas.
Un serio esfuerzo por adaptar el juego SNES. El resultado es satisfactorio. Los gráficos obligan a forzar un poco la vista, pero los controles por sí solos permiten hablar de un buen juego «saltarín» tipo Mario.
★★★★

9. V-Rally
Infogrames
5.490 ptas
Es un juego verdaderamente impresionante. La fuerte impresión de velocidad que provoca es alucinante. Esta cualidad es tan sobresaliente que lo convierte sin duda alguna en un título muy difícil de igualar.
★★★★

10. Game & Watch Gallery 2
Nintendo
4990 ptas.
Clásicos Game & Watch de los 80 como Parachute, Helmet, Chef, Vermin y Donkey Kong, en sus versiones clásica y actualizada. Esta colección te sorprenderá gratamente, sobre todo por sus coloristas gráficos con personajes de Mario.
★★★★

También a la venta...

Lucha

Looney Tunes
Infogrames
4690 ptas.
Todos los personajes de Warner Bros han encontrado su manera de entrar en este atractivo plataformas de Game Boy. Un uso más generoso del color habría sido estupendo, pero teniendo en cuenta la basura con que ha tenido que lidiar Game Boy, este título es la joya de su género.
★★★★

Mickey Magic Wands
Editor no disponible
Precio no disponible
Cuarenta niveles de ratón Mickey, puzzles y acción. Jugable a tope.
★★★

Mortal Kombat 4
Midway
5.990 ptas.
Un fight'em up decepcionante Anticuado, de funcionamiento torpe.
★

Street Fighter II
Virgin
3.990 ptas.
Clásica lucha a pequeña escala. Los gráficos son excelentes, pero lo son en detrimento de la velocidad y la capacidad de control, porque sólo se puede jugar con dos botones. Además, es muy difícil.
★★★

Deportes

Hollywood Pinball
Proein
5490 ptas.
El movimiento de las bolas es aceptable, pero, por desgracia, el juego sólo consta de siete tableros bastante pobres y sosos.
★★

NBA Jam
Acclaim
5990 ptas,
Es maravilloso volver a encontrarnos con las estrellas de la NBA, más aun cuando los tenemos en color. 29 equipos llenos de jugadores. Sin embargo, sería deseable poder tener más control sobre tanta gente. Pues al jugar se tiene constantemente la sensación de que la partida se está jugando sola.
★★★★

Plataformas

La pesadilla de los pitufos
Infogrames
5.490 ptas.
Otro sencillo plataformas Game Boy, con pocas innovaciones. Pero es bonito y aprovecha al máximo el «Color» Game Boy.
★★★

Montezuma's Return
Take 2
Precio no disponible
Un pequeño personaje que pega saltos sin cesar. Demasiado retro para ser bueno.
★★

Oddworld Adventures
GT Interactive
4.990 ptas.
Abe ha conservado sus poderes de correr, saltar, ponerse de puntillas, tirarse pedos y poseer a los enemigos, que ya exhibió en la versión PlayStation. Tampoco ha variado la frustrante mecánica del juego. No se ha podido evitar, por supuesto, que la versión para Game Boy carezca de los maravillosos gráficos del original.
★★★

Pitfall: Beyond the Jungle
Interplay
6.490 ptas.
Pondrá a prueba tu paciencia y autoestima. Mil veces estarás a punto de dejarlo por imposible y las mil volverás a asomarte a la pantalla en busca de la victoria que tanto se te resistirá. Buenos gráficos.
★★

Super Mario Land
Nintendo
3.990 ptas.
Uno de los lanzamientos originales de Game Boy. Super Mario sigue destacando en todos los aspectos, aunque haya alcanzado la edad venerable —para un videojuego— de nueve años. Los gráficos son sencillos, pero la sutileza de los controles y el excelente diseño de los niveles no tiene nada que envidiar a las otras maravillas de Nintendo.
★★★★★

Tweety & Sylvester - Breakfast on the Run
Infogrames
4.990 ptas.
Contiene gráficos impresionantes y sobresale la alternancia de fases tridimensionales y de persecución, pero la resolución de puzzles en 2D es un fiasco.
★★

RPG

James Bond 007
Nintendo
Precio no disponible
Aunque no haya nada que destacar en este RPG para Game Boy, nos alegramos de ver un juego de este tipo ambientando en el mundo actual. Sin embargo, lo encontramos algo simple. Los escasos laberintos se acaban en seguida y producen cierta decepción, pero nos parece bien que la mecánica del juego esté basada en saber moverse con sigilo.
★★★★★

Power Quest
Sunsoft
5.990 ptas.
En el fondo, sólo es un beat'em up. La posibilidad de actualizar el luchador robot se agradece como innovación, y las peleas son complejas, pero, en general, podemos clasificarlo como mediocre.
★★★

Puzzles

Hexcite
Ubi Soft
4.990 ptas.
Tienes que ensamblar objetos de formas diversas. Gana puntos quien los ensambla en la forma más compacta. No creemos que Hexcite pueda desplazar a Tetris —carece de la frescura de éste—, pero es divertido, rápido, obliga a ejercitar la materia gris y engancha fácilmente cuando juega más de uno.
★★★★

Tetris DX
Nintendo
4.990 ptas.
Aunque los gráficos, sonidos y modos hayan cambiado, éste es nuestro Tetris de siempre, conocido en todo el mundo por tratarse de la versión más adictiva del puzzle ruso. La posibilidad de frenar el crecimiento del muro ayuda a mantener la puntuación obtenida, pero, por desgracia, este juego no queda muy bien en blanco y negro.
★★★★

Retro

720°
Midway
5.990 ptas.
Se trata de andar en monopatín por la ciudad y realizar acrobacias que los adolescentes de los 90 han olvidado ya. Por desgracia, el D-pad del Game Boy no se adapta bien a los movimientos. El color tampoco es ninguna maravilla.
★★★

Breakout
Take 2
Precio no disponible
Una conversión pasmosamente directa de las recreativas de los 70's. Puro calco.
★★

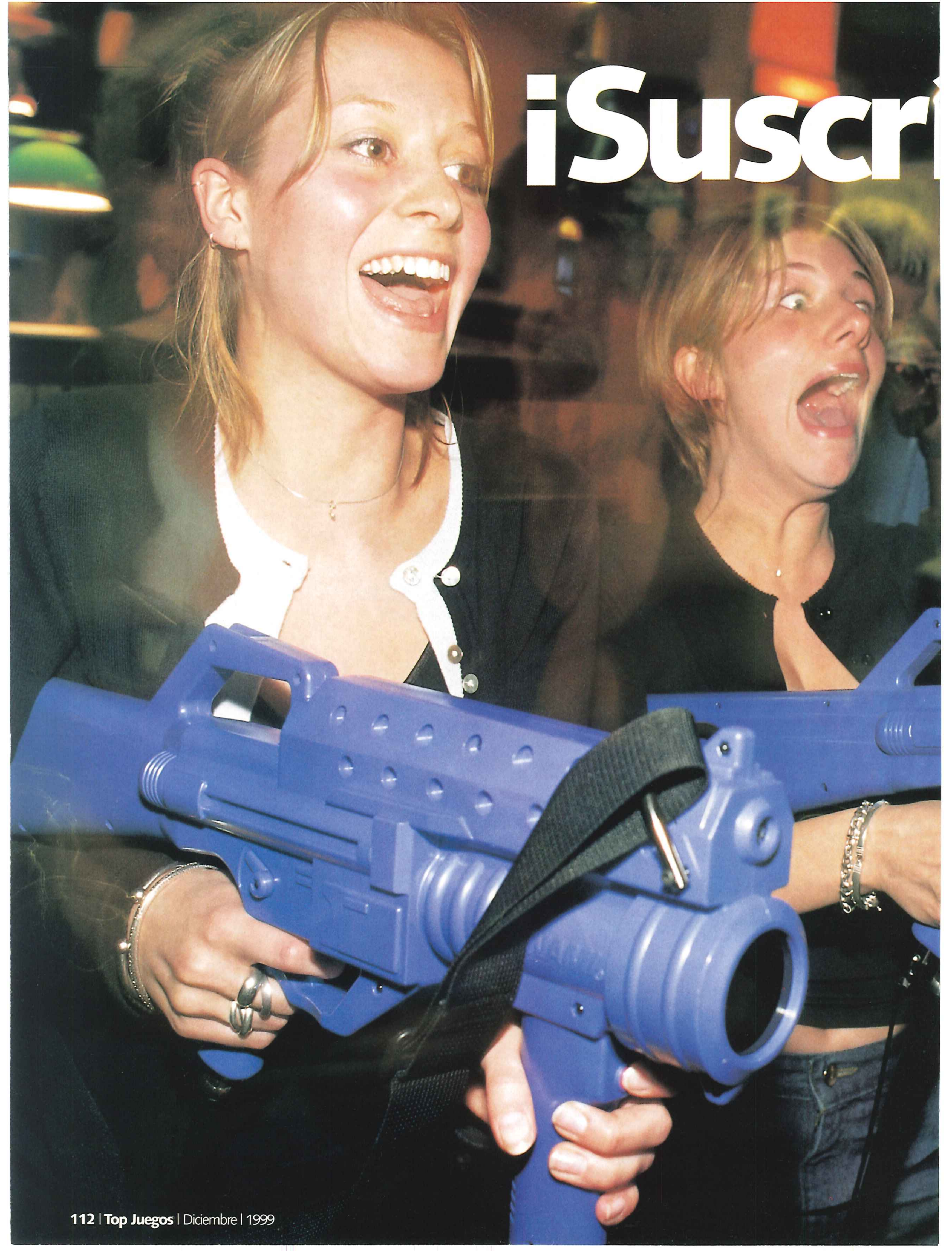
Centipede
Proein
5.490 ptas.
Tiro al insecto Un antiguo juego arcade. Su simplicidad llega al ridículo.
★

Frogger
Take 2
5.490 ptas.
Puede que te parezca monótono, pero ya bastó en su momento para atrapar a toda una generación. Sólo se trata de una rana pasando una autopista; pan comido para los curtidísimos jugadores de hoy en día. Tan simple como adictivo.
★★

Miscelánea

Rampage World Tour
Midway
5.990 ptas.
Regresan los juegos arcade de la vieja escuela. Se trata de dirigir a King Kong para que destroce edificios. Aburre.
★

Tamagotchi
Bandai
Precio no disponible
El concepto original del llavero se presenta aquí ampliado con una variada gama de opciones que entusiasmará a los niños.
★★★



¡Suscri

bete!

Hazlo ahora. ¿A qué demonios esperas?

Suscríbete a

TOP JUEGOS

Suscríbete, suscríbete, suscríbete...

Estamos utilizando todo el poder del lenguaje subliminal y la persuasión proto-telequinésica. Pero lo hacemos por tu bien. Somos tu revista gurú, la brújula que te orienta a través de esta selva de interrogantes cotidianos. Si te decimos que te pongas una túnica y te afeites la cabeza, te la pones y te afeitas. Si te pedimos que saltes por la ventana (tranquilo, no vamos a pedírtelo... al menos de momento), tú saltas. Y si te pedimos que te suscribas (punto esencial), te suscribes. ¿O no?

Deseo suscribirme a Top Juegos por un año (12 números) al precio especial de 4.150 ptas. (30% de descuento sobre el precio de portada). Europa: 5.858 ptas.

Nombre y apellidos: ....

Calle: ....

Población: ....

Provincia: ..................................C.P.: ....

Teléfono: ....

Forma de pago ....

❑ Adjunto talón nominativo a MC Ediciones, S.A.

❑ Tarjeta de crédito.

❑ VISA (16 dígitos) ❑ American Express (15 dígitos)

N.° ❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑

Nombre del titular: ....

Caducidad: ....

Firma:

Domiciliación bancaria (excepto extranjero)

Domicilio de la sucursal. Banco/caja de ahorros: ....

Calle: ....N.°: ....

Población: ..................................C.P.: ....Provincia:

N.° ❑❑❑❑ ❑❑❑❑ ❑❑ ❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑

(clave del banco) (clave y n° de control de la sucursal) (N° de cuenta o libreta)

Nombre del titular de la cuenta o libreta: ....

Ruego a Uds. Se sirvan de tomar nota de que, hasta nuevo aviso, deberán adeudar en mi cuenta o libreta con esta entidad los efectos que le sean presentados para su cobro a MC Ediciones S.A:

Firma del titular:

Remite el boletín adjunto por carta o fax a:

MC Ediciones, S.A.
Paseo San Gervasio 16-20
08022 BARCELONA
Tel: 93 254 12 50
Fax: 93 254 12 63

.........................., a .... de .... de 199 ......

(población) (fecha) (mes) (año)

Half-Life PC 1998

Recordado por | David Bradley

El dilema

Es una obra maestra del dispara y corre. Pero es justo en el final cuando este juego toca el cielo con las dos manos.



Aunque parezca mentira, vamos a hacer una referencia a *Star Trek* que, por una vez, no será sarcástica. Si eres un trekkie, recordarás un episodio de la serie en el que la tripulación se pone a jugar a una especie de novela interactiva y luego dedica el tiempo libre a cotillear sobre sus personajes y situaciones. La historia holográfica acaba en un motín, y la moralina del final del episodio es sobre las elecciones éticas que los miembros de la tripulación se han visto obligados a tomar durante el transcurso de la aventura. *Half-life* es lo más parecido a una aventura holográfica para PC, una envolvente experiencia en primera persona que te lanza a la destrucción desenfrenada y acaba obligándote a tomar una decisión monstruosa, como una especie de granada de mano moral.

Half-life lleva la fórmula de muerte y destrucción de *Quake* aún más allá: hace que uses tu pistola no sólo con más mala leche sino con más inteligencia. Después de haberte mareado a través de niveles repletos de contrincantes alienígenas de mirada asesina, el momento cumbre del mejor juego de Sierra llega justo 60 segundos antes del final. Para entonces, tú -en el juego, Gordon Freeman- ya has descubierto que mientras hacías tu trabajo en la estación secreta de investigación de Black Mesa, te has dedicado sin saberlo a abrir un agujero en una dimensión alienígena, y las maquiavélicas intenciones del Administrador se han hecho evidentes. Mientras se ajusta la corbata, el tío te descubre en voz baja y calmada toda su conspiración, igual que si estuviese opositando a un papel en *Expediente X*. Pero saber la verdad no te tranquiliza, esta pesadilla no acabará hasta que no tomes la decisión final. ¿Te unes al Administrador o te niegas a participar de sus métodos violentos y manipuladores?

Evidentemente, llegado a este punto del juego, cualquier jugador que se precie habrá salvado la partida y podrá probar las dos opciones para saber qué pasa. Alejarte del muy cerdo es, obviamente, la 'buena' elección, pero te lleva a una muerte inmediata a manos de sus mercenarios alien. Aceptar seguir con él debe ser, por lo tanto, la mejor de las opciones. Es un momento de tensión, y ejemplifica el estilo cinemático que distingue a *Half-life*, pero también se trata de un momento excepcionalmente profundo para lo que son los juegos normalmente. Pone en tela de juicio todo cuanto has hecho hasta el ese momento y te obliga a valorarlo: el Administrador es un monstruo por haber orquestado todo este experimento, pero ¿no has despedazado tú gustosamente a centenares de soldados? Empezaste como científico investigador, pero llegados a este punto, tú y el Administrador tenéis bastante en común. Todo el rato has creído que eras el héroe, pero según parece, le has ayudado a conquistar el mundo fronterizo, Zen. Cuando te dice "Has hecho un trabajo impresionante ahí afuera, estoy impresionado", no sabes si sentirte orgulloso o culpable.

Pero lo importante es que llegas a *sentir* algo: estás vinculado emocionalmente a *Half-life*, suficiente para que este sea uno de aquellos momentos que te ponen el corazón en un puño.

¿Juegas?

■ A diferencia de la mayoría de *shoot'em ups* en primera persona, *Half-Life* no está dividido en diferentes niveles. Es una larga aventura, una novela digital en cuatro capítulos. Técnicamente, son 96 mapas interconectados por obra y gracia del motor de *Quake 2*, pero *Half-Life* se las ingenia para ser mucho más que eso y ofrecer días, incluso semanas, de electrizante inmersión en un mundo de pólvora y pesadilla. Sierra lo editó a finales del año pasado, y de sobras sabes ya que fue un gran éxito.

El momento cumbre del mejor juego de Sierra llega justo 60 segundos antes del final.

LO TENEMOS SIMPLEMENTE
TODO!







ESTABLECIMIENTOS:

Madrid
Calle José Abascal, 16
Tel. 91.593.13.46



Madrid
Calle Alcalá, 395
Tel. 91.377.22.88



Madrid
Centro Comercial Alcalá Norte
(Cruz de los caídos)

Valladolid
Calle La Merced, 4 (junto Plaza St. Cruz)
Tel. 983.21.89.31

Valencia
Centro Comercial Gran Turia
Xirivella
Tel. 96.313.40.67

Valencia - Quart de Poblet
Calle Pizarro, 5 - Tel. 96.153.75.20

Valencia - Alzira
Calle Mayor Santa Catalina, 22
Tel. 96.24.55.107

Albacete
Calle San Antonio, 20 - Tel. 967.19.12.11

Las Palmas
Alameda de Colón, 1 - Tel. 928.382.977

Tenerife - La Orotava
Calle Alfonso Trujillo
Edificio Temait/3 - Local 12
(Estación Guagua) -Tel. 922.32.61.14

Tenerife - Sta. Cruz
Prolongación Ramon y Cajal 7

Zaragoza
Calle Sta. Teresa, 7 - Tel. 976.56.36.69

Zaragoza 2
Próxima Apertura

Vitoria/Gasteiz
Calle Basoa, 14 - Tel. 945.21.45.96

Vitoria/Gasteiz 2
Próxima Apertura

San Sebastián/Donostia
Calle Secundino Esnaola, 11
(barrio de Gros)

Algeciras
Urb. Villa Palma Bloque 7 Local 1
Tel. 956.65.78.90

Cartagena
Plaza Juan XXIII
Edificio Parque Central - Local n. 8
Tel. 968.32.14.46

Santiago de Compostela
Centro Comercial Area Central - Local 25M
Próxima apertura

GLOBAL GAME
VIDEOGIOCHI IN FRANCHISING

Mini Gun MultiAdapter RF Unit

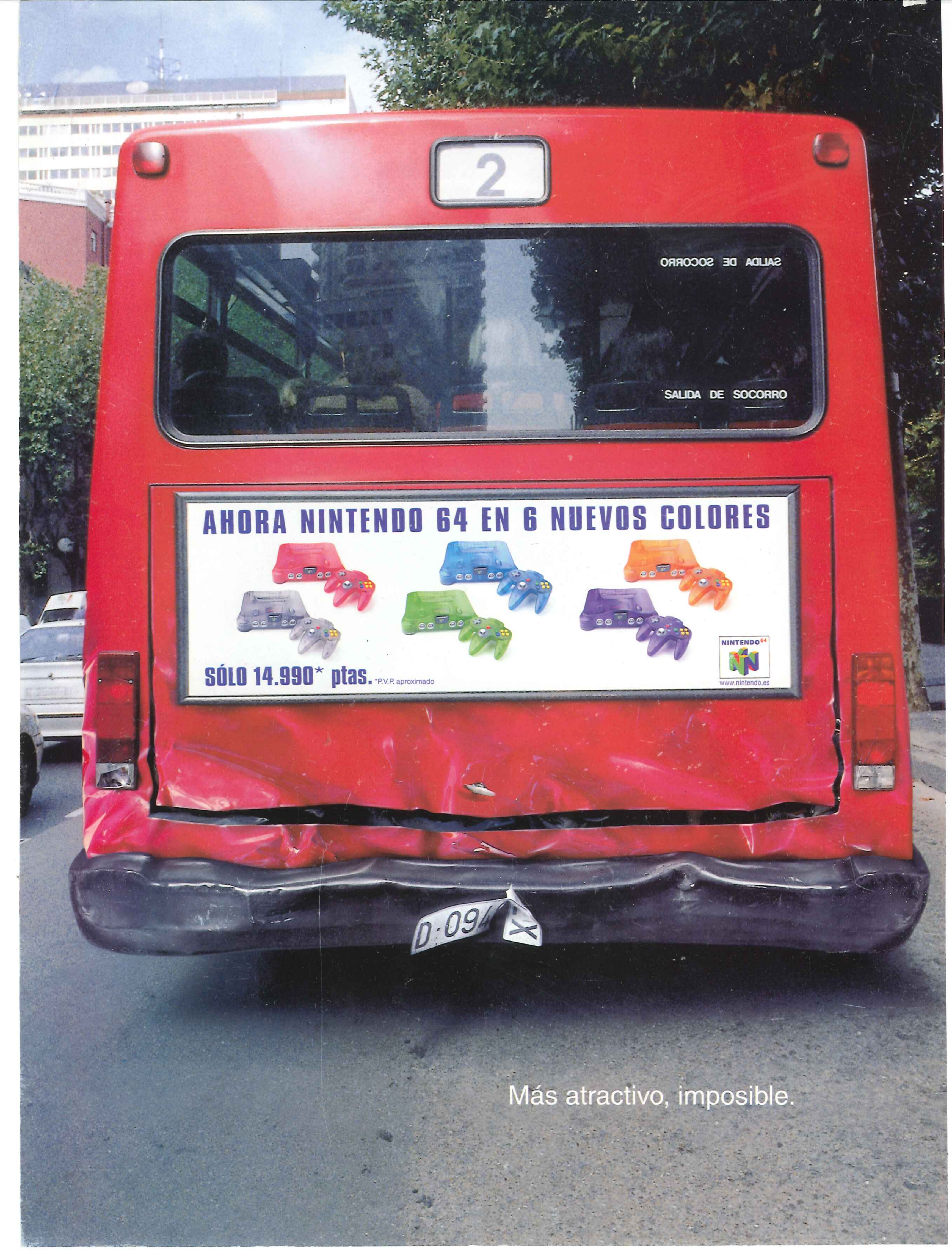


TOP1299

Si quieres más información rellena este cupón y envíalo por correo. Recibirás un dossier sobre nuestro método de afiliación.

GLOBAL GAME ESPAÑA
CALLE SALAMANCA, 27 - 5 - 9 - 46005 VALENCIA

Nombre Edad
Apellidos
Dirección
Código Postal Provincia
Población
Tel.



2
SALIDA DE SOCORRO
SALIDA DE SOCORRO
AHORA NINTENDO 64 EN 6 NUEVOS COLORES
SÓLO 14.990* ptas. *P.V.P. aproximado
NINTENDO 64
www.nintendo.es
Más atractivo, imposible.